1991年5月1日発行(毎月1回1日発行)第3巻第5号通巻29号 平成元年7月7日第三種郵便物認可

特別定価 440yen

マルカツ 勝 PCエンジン

1991 5月号

渾身の3大付録

コズミック・ファンタジー2 冒険ガイドブック

ワースタ'91 下じき 保存版全選手データ

とじこみ イースIII ㊙攻略本 VOL.2



特報 今年の夏も ヴァリスIV


Enjoy Hudson
PC Engine
4月5日発売
欧米全土を揺れ動かし、東洋の島国をも席捲し始めたネオ・シミュレーション。プレーヤーは神となって、味方種族を繁栄させ悪魔側を全滅させるのだ。ここでは、さまざまな条件、状況の下、臨機応変に戦略を練らなければならない。英知を結集して繰り広げられる破壊と策略の絶滅戦争は、新たなる世界の幕開けとなるか!? 日本ゲーム界初のロムラムHuカードとして、近未来感覚超大作ソフト、今ここに堂々完成!!
WORLD
地形は全部で4種類。基本パターンは草原。ここでみっちり練習だ。白銀世界の氷原、熱砂がおおう砂漠、マグマがうずまく溶岩地帯！必死のサバイバルゲームが続く!!
MIRACLE
種族を増やして、神のパワーを貯めれば〝奇跡〟を起こせる。地震、火山で敵陣を破壊。洪水を起こして土地を消失。そして最後はハルマゲドン！ 勝者は神か悪魔か!?
革新的創造
希望小売価格
7800円
(税別)
ポピュラス
POPULOUS
© 1989, 1990 Bullfrog Productions
© 1989, 1990 Electronic Arts
興奮を先取りする、ハドソンの最新情報ホット・ライン。
テレホンPCランド
■札幌／011-814-9900 ■東京／03-3260-9901 ■名古屋／052-586-9900
■大阪／06-251-9900 ■広島／082-814-9900 ■福 岡／092-713-9900
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本 社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所 札幌・名古屋・福岡


PC Engine
HuCARD
予約受付中!
書店から、
目を離すな!
CIRCUS LIDO
サーカスライド
書店販売のPCエンジンソフト予約開始!
書店販売、第一弾!このPCエンジンソフト「サーカスライド」は書店でしか買うことができません。ここで耳よりの情報!全40面をクリアーした方には先着500名様に、特製シルバーキーホルダーをクリアー賞としてプレゼント!!
官製ハガキに、最終ラウンドのパスワードとユーザーズカードのナンバーを併記して、クリアー賞のあて先にドンドン送ろう!
税込価格5,400円(税抜価格5,243円)
4月6日、書店にて発売!!
このページを読んでいるのは
君だけじゃない!
出でよ冒険王!
英知の限りを尽くし迷宮の扉を開け。
あふれる勇気と力で宿敵を打ち破れ。
主人公はカメレオン。そう君の分身。
君のテクニックが鍵となる。
今こそカメレオンと一体となり
最終ラウンドのパスワードを解き明かせ。
ホーネット
食虫植物
ワーム
ご予約はお近くの本屋さんへ…
株式会社 ユニ・ポスト
PS事業部/東京都新宿区新宿1-24-7 ルネ御苑プラザ305号
〒106 TEL 0 3-3 3 5 0-9 3 3 5
クリアー賞のあて先
〒112 東京都文京区後楽2-3-4 第2松屋ビル1F
株式会社 ユニポスト オブ ジャパン

ロードス島戦記

COMICS—ファリスの聖女—



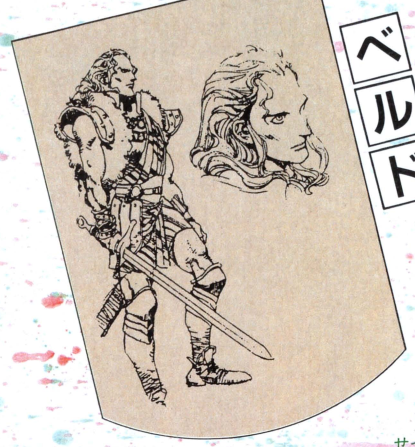


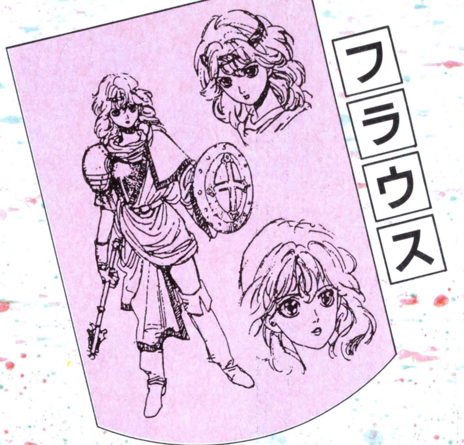
「ロードス島」とは

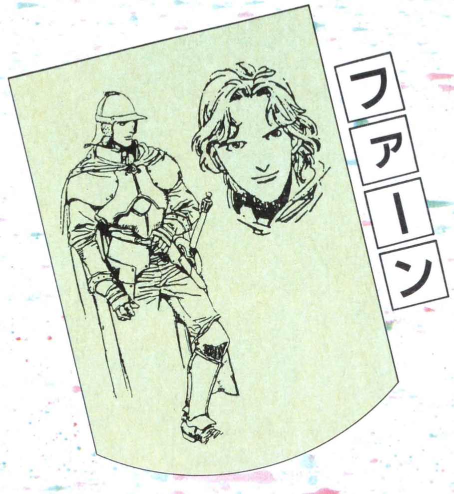
“呪われた島”ロードスを舞台に繰り広げられる、日本が世界に誇るファンタジー作品。テーブルトークRPGの楽しさを多くの日本人に知らしめた作品としても有名で、リプレイ、小説、カセットブック、パソコンゲーム、そしてOVAと、実にさまざまなメディアになっている超人気作品である（PCエンジン版も現在制作中！）。

次号より連載開始！

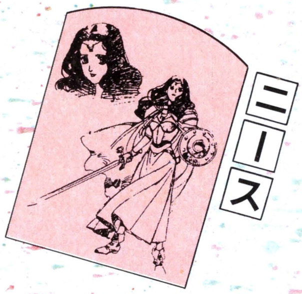
（4月30日発売）

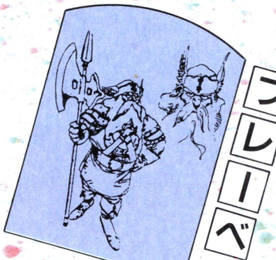


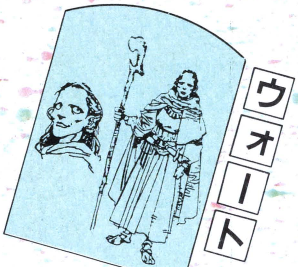




登場COMICSキャラクター 設定&ラフスケッチ







物語のカギとなる謎の魔法戦士

物語は30年前にさかのぼる

『ロードス島戦記』というと、パーンやディードリットが活躍している時代を思い浮かべる人が多いだろうけれど、COMIC版の舞台はその30年ほど前になる。そう、若き日のベルド、ファーンら“六英雄”が活躍する“魔神戦争”の時代が描かれるんだ。小説等でも少し語られているものの、この時代をここまで正面から取りあげた作品はないだけに、ファンには感涙モノだよね！ 原作を知らなくてももちろん楽しめるから、期待して待っていてね！

にゅうす&とぴっくす 電光石火 MARUKATSU

絵▶山田章博

「ファリスの聖女」は、まだ１度も発表されていないエピソードをコミック化するものです。それだけに、私にもどのように展開していくのかわからないのですが、ひとりのファンとしてストーリーを楽しんでいきたいと思っています。読者のみなさんがイメージしている『ロードス島戦記』から離れないように、ロードス島の吟遊詩人になったつもりでがんばります。

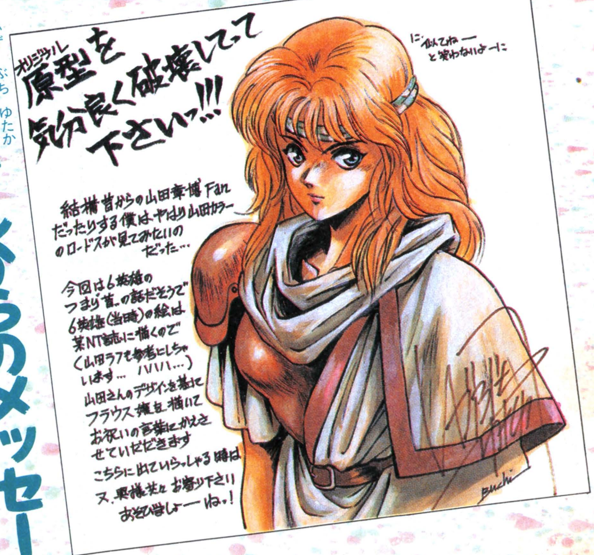
略歴 S32年2月10日、高知県に生まれる。S56年短編「ぱだん ぱだん」を発表。同年、処女作品集「人魚變生」を刊行、熱狂的な支持を得る。現在、㊕ファミコンにて読者参加企画「デスタワー」のイラストレーションを連載中。

原作▶水野 良

１冊の本が、僕の本棚に大切に並べられている。『人魚變生』と題されたマンガの単行本。山田章博氏の著書である。表紙裏には、氏のサイン。これが氏との初めての出会いの記念だ。

本当に不思議なもので、僕の『ロードス島戦記』が、山田氏の絵で新しい作品となる。僕の仕事は、ほぼ終わっている。あとは、ただひとりの読者として山田氏の作品が完成していくのを楽しみに待てばよいのである。

出渕裕さんからのメッセージ



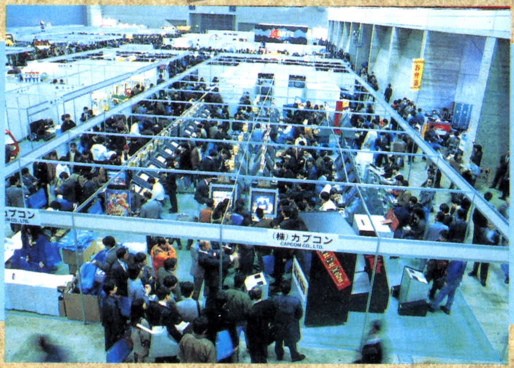
お便り お待ちしています。作者へのはげましのお手紙、にがお絵、なんでもけっこうです。あて先 〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル ㊕PCエンジン編集部「ロードス係」

AOUエキスポは美女でイッパイ



新作アーケードゲーム春の祭典「AOUアミューズメントエキスポ」が2月26・27日、幕張メッセにて開催された。

さて、ショーといえば、美女である。これがなくては話にならぬ。てなわけで、エッチな編集者とナンパなカメラマンが収集した美女たちを、ここに公開する（ご協力感謝）。➦P.138



にゅうす&とぴっくす
電光石火
MARUKATSU







いきなり「コラムス」が発売されたぞ

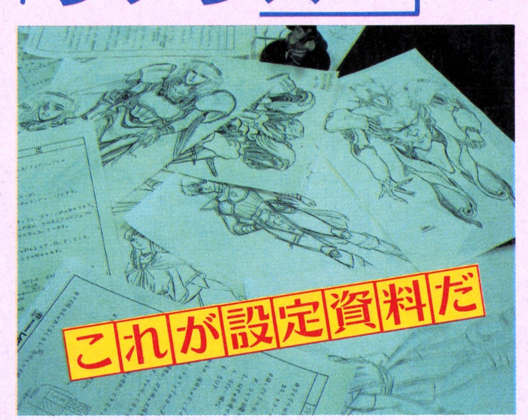
すでに手に入れている読者も多いと思うが、3月29日に日本テレネットより、ゲームセンターでヒットしたパズルゲーム『コラムス』が発売された（定価¥6,400）。本誌ではこれまでこのソフトに関する情報をいっさい紹介していなかったが、これは元の権利を持つセガと日本テレネットとの間に、“3月1日より情報公開開始”とのとり決めがあったことによる。

COLUMNS

ちなみにこれはPCエンジンGTにも対応しており、対戦プレイが楽しめる。→P.120

にゅうす&とぴっくす 電光石火 MARUKATSU

「ヴァリスIV」いよいよ製作開始

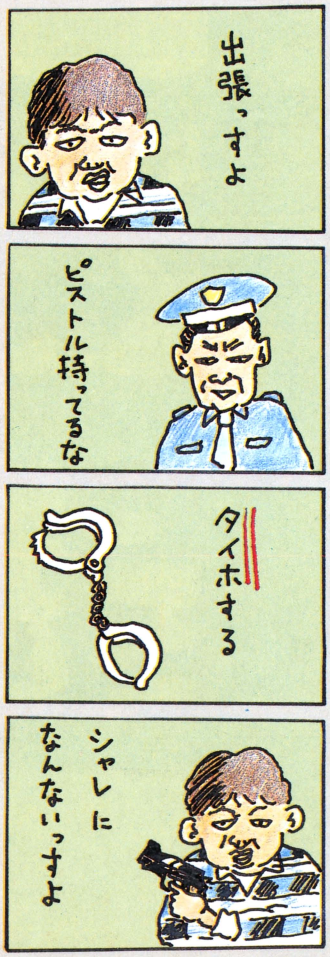

これが設定資料だ

日本テレネットは大ヒットシリーズの最新作『ヴァリスIV』（仮称）の製作を開始した（CDロム、発売日・価格とも未定）。『II』『III』と同じく、ビジュアルシーンを満載したアクションゲームになる予定。

はたしてストーリーはどうなるのか、気になる終わり方をした『III』に続き、優子は三たび登場するのだろうか。→P.24

H社のR・Kが空港で銃刀法違反未遂の噂





H社のR・K氏が出張で飛行機に搭乗の際、モデルガンを持ちこもうとして空港公安員に身柄を拘束された。当局が事実関係を確認したところ、銃は同僚がこっそりカバンにひそませたものと判明、無罪放免となった。まさにH社らしい、ほほえましい事件である。

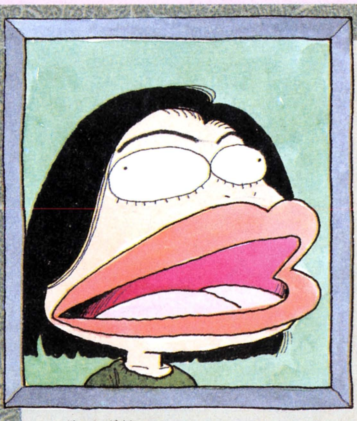
イラスト／てんてん

天河伝説殺人事件ミステリーツアー

平成3年3月3日午前3時、300人の男女の声が、神秘の里・奈良県天河神社にこだました……。実はこれ、映画「天河伝説殺人事件」の公開記念イベント、「天河伝説ミステリーツアー」のひとコマ。全国から集まったミステリーファンが、クイズ大会で大盛り上がりしたワケなのだ。主演の榎木孝明や財前直見らも駆けつけ、映画の完成奉告とヒット祈願も行われた。→P.125



イボンヌ木村行方知れず



本誌読者ページ「いくいくパラダイス」の人気キャラクター、イボンヌ木村が、2月末「カナダへ行く」との言葉を残し、消息を絶っている（3月10日現在）。ふだんから奇行で鳴らした彼女だけに、本当にカナダへ行ったのか、行ったとしたら具体的にどこなのか、無事でいるのか、それとも……。関係者は手がかりがまったくつかめず、喜んでいる。→P.104

イラスト／盛本康成

月刊 マルカツ 勝PCエンジン

MAY CONTENTS

[5月号目次]

1991 ⑤ Vol.29
発行／角川書店



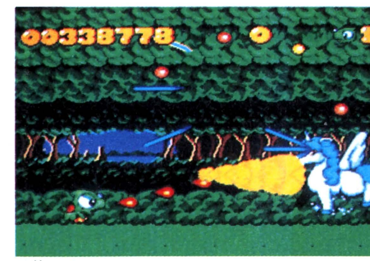
春の豪華ふろく・その1

コズミック・ファンタジー2 冒険ガイドブック



NEW SOFT TIMES 27

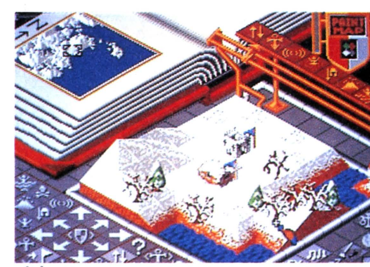
●怒濤のごとく押し寄せる発売直前ソフトを㊕が斬る!!



コリューン

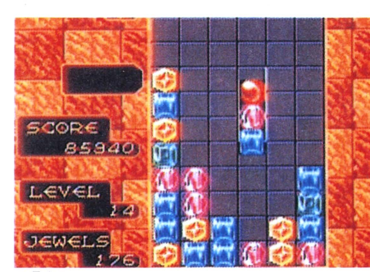
HOW TO WIN 39

●発売直前の人気ゲームを、ポイントおさえてズバッと攻略!!


ポピュラス

ゲームの達人 111

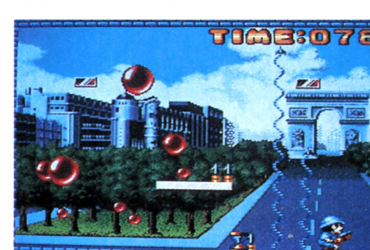
●発売中のソフトを、ウラからオモテから遊びつくそう!!



コラムス

NEW SOFT TIMES 延長戦 153

●発表されたばかりの超新作情報がぎっしり！ 今月も要チェック!!

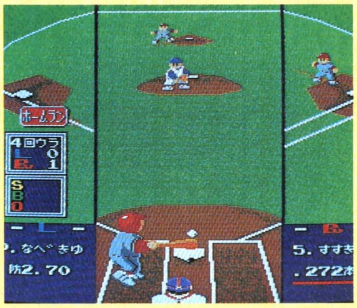


ポンピングワールド

春の豪華ふろく・その2

ワースタ'91

おてもと全選手データシート







春の豪華ふろく・その3

イースⅢ㊡攻略本2

《GAME INDEX》

アイウエオ順

☆掲載ソフトのうち、
とくに表記のないものは税別です。

●表紙イラスト — 佐々木晃〔TONG KING SHOW〕
●表紙アートディレクション — グァバモリオカ
●表紙ロゴデザイン — 高木和雄〔AR+DA〕

聖竜伝説 モンビット

MONBIT

光も水も、草木も大地も、かけがえのない大切なもの。
愛や友情、そして平和も、欠かすことのできないものだ。
世界でたった一匹になってしまった竜を、君が育てる。
人も竜も、平和な世界で、豊かな自然とあたたかな心に
囲まれて暮らすのがいちばんだ。
できることなら…ね。

「ドラゴンの、　あなたの、

8/30発売　6,800円


成長物語」



PC Engine
CD-ROM² SYSTEM
PC Engine
HE system
驚天動地
スーパー・アメイジング・シューティングゲーム
L-DIS
エルディス

君を狙う十字砲火、迫りくる敵、戦いの時はきた!

4·5緊急発進。

抜群のグラフィック、迫力満点のサウンド、そして"しゃべる"キャラクターが君のバトルフィーリングを盛り上げる。
劇場アニメ感覚の"スーパー・アメイジング・シューティングゲーム"

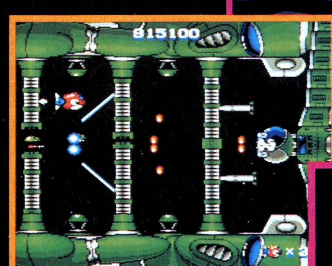
Stage 1
すぅぱぁたあ坊発進!



Stage 2
謎の敵?真夜中の攻防



Stage 3
空中要塞現わる!



Stage 4
激闘!海底軍団



君の大好きなアニメの声優が"しゃべるキャラクター"で登場。

- 敵の大ボス:ギーガ・ナビッチ/三田ゆう子
- 主人公ターくん/田中真弓
- ギーガ・ナビッチにさらわれたユーちゃん/冨永み〜な
- 各ステージの大ボス/千葉 繁
- 各ステージの中ボス&ナレーション/富山 敬

'91年4月5日発売! ¥6,500(税別)

Youkai メサイヤ MASAYA

NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-3486-6314(代表)
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部(直通)03-3486-6588 (受付時間)9時〜18時

4.5(FRI) ON·SALE

いよいよ発売カウントダウン!!
CD-ROM²の真髄に迫る、
レーザーブランドのビジュアルRPG。
映像と音の先進の技術が、ゲームの新境地を開く。

※発売日は混乱が予想されますので、お早めにお店にご予約を。



コズミック・ファンタジー2
・冒険少年バン・

ゲームを超えるアニメの興奮!!

クリアプレゼント

「コズミックファンタジー2」をクリアされた方の中から抽選で、オリジナルグッズをプレゼント!!詳しくは、ゲームクリア後の応募方法をご覧ください。

わくわくゲーム・フェスタ 開催中!!

3月31日(日)から4月2日(火)まで、新宿マイシティにて「わくわくゲーム・フェスタ」開催中!!「コズミックファンタジー2」に出演の声優さんとのゲームやサイン会もあります。(但し4月1日(月)は除く)


●クオリティ宣言●
LASER SOFT
あの感動が帰ってくる……。
愛と冒険のコズミックワールド。
CAST
バン……………関俊彦
リム……………鶴ひろみ
ユウ……………高山みなみ
サヤ……………高田由美
原作・脚本・監修
キャラクターデザイン 越智一裕
ピック…………中野聖子
ガラム…………鈴置洋孝
ラーラ…………皆口裕子
緊・急・発・表
COLUMNS
PC Engine
HuCARD
PCエンジン版「コラムス」絶賛発売中!!
PCエンジンGT対応
[対戦モード付]
©SEGA 1990 REPROGRAMMED BY TELENET JAPAN 1991
STAFF募集中!!
レーザーソフトでは開発スタッフ（ゲーム企画、プログラマー、デザイナー）募集中。
詳しくは ☎03-3235-9088 レーザーソフトまでお問い合わせください。
制作 レーザーソフト
発売元 株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-3268-1159


PC Engine
さらなる興
超画期的な5人同時プレイシステムでファンを釘づけのサバイバルレース、モトローダーが帰ってきた。スポーツカー・タンク・ホバークラフト、選べる3種の車体、4つのコース。12のアイテムとの組み合わせで攻略法は無限大。もう、君の夢中は止まらない。
3月29日発売!!
価格6,500円
(税別)
MOTO ROADER II
モトローダーII


奮の次元へ。
HE system
HuCARD
狂の2大続編
4月27日発売予定
価格6,600円（税別）
今度もまけられない！
普通の生活を賭けた、地球レベルの戦い。
発端は街角。決着は宇宙。
改造町人
シュビビンマン2
—新たなる敵—
PCエンジン CD-ROMシステム
ROM ROM
サイバーシティ オーエド ハチマルハチ
—CYBER CITY— 獣の属性
OEDO 808
好評発売中!!
価格6,500円（税別）
CD ROM² 版発売記念
OEDO808グッズプレゼント実施中！
'91年4月30日まで、ふるってご応募下さい。
※詳しくは、サービステレフォンをお聞き下さい。 サービステレフォン：TEL.03-3486-6318
CYBER CITY
OEDO 808
獣の属性
MASAYA メサイヤ
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-3486-6311～5（代表）
お問い合わせソフトウェアプロダクト部（直通）03-3486-6588（受付時間）9時～18時


TokyoWalker
ありがとう
創刊1周年
●街●イベント●ファッション●ショップ●アミューズメント●スポーツ●音楽●映画●演劇●美術●TV●ビデオ●クルマ…都市情報誌「週刊東京ウォーカー」は、おかげさまで創刊1周年。これからも毎週毎週、素敵な週末情報をお届けします。
これからの週末の発展を祝して、東京ウォーカー。
今週は
おいしさ超高層級！
新宿ウエストサイド特集
いま注目の街はここ！高層ビル街を中心に魅力のショップ完全ガイド
今年のお花見はここへ行く
定番スポットから都心の穴場まで、今年はここで決まり！
おかげさまで
創刊1周年
毎週火曜日発売の都市情報誌
週刊 東京ウォーカー
TokyoWalker
13号 3/27▶4/2 好評発売中 特別定価260YEN(税込) 角川書店

郵便はがき

料金受取人払

中野局承認

1253

差出有効期間
平成３年12月
31日まで

切手は
いりません

164-00

006

東京都中野局
私書箱第１号
(杉並区高円寺南1―33―3)

東京カルチャーセンター
記憶術講座 行

㊙PC(598C)

記憶術各コース別の詳しい

案内書無料贈呈

▼下記に必要事項をご記入ください。

フリガナ 氏名		年令	
フリガナ 住所			
電話	市外局番 (　　)	郵便番号	

大学受験コース　　高校受験コース　　一般コース
●希望のコースをマルで囲んで下さい　　(資格取得向)

キリトリ線

記憶術を親子2代で完成させた——

〝試験の神様〟こと

渡辺剛彰先生（記憶術講座・監修）



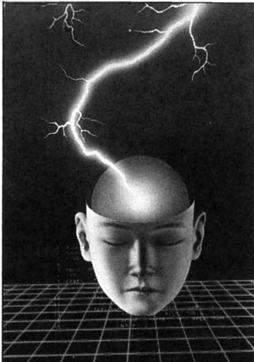
成績はビリからトップへ！

渡辺剛彰(たかあき)先生は中学2年の時、記憶術の創始者である父・彰平氏より記憶術を習い、成績は「ビリからトップへ」急上昇しました。その後、記憶術を完成させ、東大入学、司法試験合格という道を歩んだことは有名です。このため先生は「試験の神様」と言われるようになりました。このすばらしい記憶術を身につければ、あなたも暗記ではだれにも負けなくなります。

記憶術の原理がスグわかる
くわしい案内資料を

無料贈呈

★このハガキを今すぐポストへ！
案内資料をさしあげます。



●驚異の渡辺式＝暗記の超技術（ウルトラ・テクニック）

記憶術

〈通信講座〉

高校受験コース
大学受験コース
一　般　コース

キリトリ線

マルカツPCエンジン5月　ハガキ係

試験直前、あふれるように思い出す!!



驚異の記憶術

〈渡辺剛彰先生 監修・指導 通信講座〉



キミのライバルはもう、やっている!

「その時、"私は天才!"なんて思ったほど」

北川れなさん 高知県(中3)

(前略)正直言って(記憶術が)信じられませんでした。けれど、さっそく基本から始め、一番最初に挑戦したのは理科でした。そして電流を通さない物質名20ほどを、2分で憶えてしまいました。私はその時、自分は天才なんじゃないのかな…なんて思ったほど、記憶術は自分に自信と勉強の楽しみを与えてくれました。(後略)

平均点が20点もアップ!

港 真佐夫くん 北海道(中3)



以前、僕は暗記が苦手でした。しかも集中力がなくて、仮に覚えたとしてもテスト中に思い出せないことが多く、成績が伸びませんでした。そんな僕にとって「速く正確に覚えたい」という願いを叶えてくれたのがこの記憶術です。今では各教科共20点ぐらい上昇し成績はイッキにトップクラス。集中力も増し、今後にひかえた高校入試が楽しみになりました。

苦手だった英語が今では得意教科

菊池香織さん 岩手県(高1)



「ラッキー!」と軽いノリではしゃいだ高校入試合格発表の日、私は本当にこの記憶術をマスターして良かったなと思いました。中3の夏休みまでは、大の苦手だった英語のおかげで第一志望校をあきらめていました。でも記憶術で悩みは解決。英語の成績はテストのたびに良くなり一番得意な教科になりました。今後の大学入試では、この記憶術で一ランク上を狙います。

必勝!!

- 高校受験
- 大学受験
- 資格試験

「自信」や「ヤル気」もわいてきた!

佐藤貞人くん 千葉県(中2)



ものすごい威力を発揮した記憶術。やり始めた頃から少しずつ身につき、成績も急上昇。今までの勉強方法では不可能なくらいの暗記量をテスト前一週間でラクラク。しかもそれだけでなく、日常の生活や精神的な面にまで効果があり、特に「自信」や「ヤル気」など机に向かう姿勢が変わってきました。この記憶術という勉強方法がいかに適切で、合理的なものかを認識させられました。

模試で最高点、志望校も太鼓判。

西田浩司くん 福井県(中3)



僕の目指している高校は県内有数の進学校なので、早くから受験に向けて勉強していました。しかし、勉強方法が的確じゃなかったのか成績は伸びませんでした。そんな状態をなんとかしようと思って始めた記憶術。今ではおもしろいくらい暗記力が身につき、先日行なわれた模試ではなんと最高点。先生も"志望校はラクラク合格できるよ"と太鼓判をおしてくれました。

1時間で数十の歴史年号を暗記

山村貴史くん 宮崎県(中3)



僕にとって一番の問題点は暗記。特に歴史や地理は覚えたつもりでも忘れ易く苦労していました。それで始めた記憶術。覚えるのがいやになるほど量が多くても、数字置換法を使うとカンタンに覚えられるんですね。慣れてくると一時間で数十個の歴史年号を暗記できるようになりました。おかげで試験では社会系が大きな得点源。もちろん理数系もレベルアップしました。

キミのライバル達は、もうやっているかもしれない。今からでも遅くない、キミも始めてみないか。

そして私はみごと合格!!

こんなに効果的な勉強法があったなんて!

藤島陽子さん(20) 〈早稲田大学教育学部合格〉



こんなにも効果的な勉強法があったのかと嬉しくなった反面、知らずにいたこれまでが悔やまれました。どんな勉強にも役立ちますので、あなたも記憶術を利用して頑張って下さい。

楽しみながら短時間で覚えられた!

市村洋子さん(16) 〈都立第2商高合格〉



中学3年になっても勉強に集中できずあせりが見えてきた頃、記憶術をはじめました。暗記物が苦手だった私でしたが、今では10分で40個も歴史年号を覚えることができるようになりました。楽しみながら短時間で覚えられる記憶術、習って本当に良かったと思います。

受験用歴史年表なら2〜3日 英単語なら一時間で最低50

キミ知ってる?受験必勝のための「記憶術」が、いま受験生の間でモテモテなのだ。

それは、受験用歴史年表なら2〜3日、英単語なら1時間で最低50は暗記できるからだ。しかも、丸暗記はもちろん、どんな科目にもやさしく応用がきくうえに、効果もバッチリ!受験ばかりか、中間・期末にも絶大な威力を発揮する。

徹夜勉強するより記憶術で1時間やった方が効果的!

記憶術のすごいところは、一度おぼえたら、めったなことでは忘れないところだ!

だから一夜づけ、おおいにけっこう!ネジリハチ巻で毎日毎日ガリガリやるばかりが勉強じゃあない。それより、いかに効率よく効果的にやるかが問題なのだ。

だからこそ記憶術なのだ。

この記憶術講座をつくったのは、試験の神様として有名な渡辺剛彰先生。中2の時、父から記憶術を学び成績がビリからトップへ。東大在学中に司法試験イッパツ合格するなど、わが国記憶術界の第一人者がその秘術をキミに伝授してくれるのだ。

さあ、さっそく案内書を取り寄せよう!

● 講座内容は三コースです

- 高校受験コース
- 大学受験コース
- 一般コース

記憶術の資料・無料贈呈中

今なら「記憶術」の詳しい案内書を**無料プレゼント!**

左のハガキに必要事項を記入して、今すぐポストへ

☎東京(03)3317-2811
〈受付〉朝7時〜夜9時・年中無休

〈本校所在地〉
東京都杉並区高円寺南1の33の3
東京カルチャーセンター

Ⓕ

オリジナル・ビデオアニメ

KADOKAWA OVA

NEWS 3月号

魍魎戦記 MADARA 摩陀羅

コミックス100万部突破の超人気作品がついにOVA化!!

（上巻「胎蔵編」・下巻「金剛編」）

©1991 田島昭宇with MADARA PROJECT／角川書店／角川メディア・オフィス／バンダイ／ムービック



ジャケットは、何とリバーシブルで2倍楽しめるぞ!!
表面ー田島昭宇の描き下しイラスト
裏面ーもりやまゆうじの描き下しセル画

原作▪田島昭宇With MADARA PROJECT（角川書店ドラゴンコミックス）
上下巻各9,800円（税込）60分カラー／ステレオHi-Fi／VHS
監督・作画監督・キャラクターデザイン▪**もりやまゆうじ**
モンスターデザイン▪わたなべぢゅんいち
音楽▪和田　薫　サントラ盤▪キングレコード
声優▪山口勝平（マダラ）本多知恵子（キリン）松岡文雄（タタラ爺）
松本保典（カオス）矢尾一樹（聖神邪）若本規夫（ミロク）龍田直樹（邪兎）
製作・発売元▪角川書店・バンダイ・ムービック／角川メディア・オフィス
販売元▪角川書店

LDはバンダイより
上巻4月25日、下巻10月に、発売予定。各巻9,800円（税込）

レンタルは㊤巻'91年11月、㊦巻'91年12月より開始予定

全巻購入者にもれなくプレゼント!! MADARA特別編
（描き下ろしコミック）
（下巻購入時に差し上げます。）

熱い声援にこたえて いよいよ
MADARA㊤巻
ルナ・ヴァルガー①巻
3月20日㈬
2本同時発売



©1991　秋津透／角川書店・ネクスタート

一括払い購入者スペシャル特典
〜なんとヴァージョンUP／〜
①主題歌全10曲入りオリジナルCDカラオケ
②全巻購入者のうち抽選で500名様にテレホンカードプレゼント

原作▪**秋津　透**（角川スニーカー文庫）
30分カラー／ステレオHi-Fi／VHS
監修・絵コンテ▪広川和之　監督▪**影山楙倫**
キャラクター原案▪**あろ　ひろし**
キャラクターデザイン▪もりやまゆうじ
作画監督▪上條　修・高橋明信・荒木英樹
音楽▪川井憲次　サントラ盤▪ポニーキャニオン
声優▪富沢美智恵（ルナ）井上喜久子（ゼナ）皆口裕子（ヴィーナ）
山田栄子（ロコ）　銀河万丈（バト）　屋良有作（ヴァルガー）
製作・発売元▪角川書店・ネクスタート　販売元▪角川書店

全巻一括払特別価格18,000円（税込）
各巻4,800円（税込）

魔獣戦士 ルナ・ヴァルガー

（全4巻）

申込受付中！

下記の申し込み書に必要事項をご記入の上、お申し込みください。案内書と、振込用紙をお送りいたしますので、指定の口座への入金をお願いします。入金を確認しだい商品（ビデオ）をお送りします。

●お問い合わせ・お申し込み先
角川書店　通信販売課
03(3817)8535
〒113 東京都文京区本郷6-17-9（本郷綱ビル）

キ リ ト リ 線

申し込み書（PCエンジン3）　角川書店

ビデオ版 魍魎戦記 摩陀羅（上・下）	ビデオ版 魔獣戦士ルナ・ヴァルガー全4巻
全巻一括払い申込　セット　各巻払い申込　セット　1巻のみ　本	全巻一括払い申込　セット　各巻払い申込　セット　1巻のみ　本

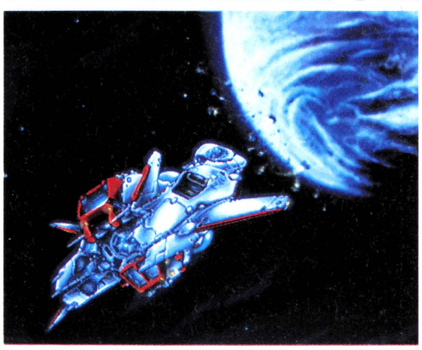
ご住所 〒

お名前　　年齢　　☎

HE system　CD-ROM² SYSTEM PC Engine

参入宣言

RAYXANBER II



近日発売　ライザンバーII

もう、CD-ROMのことならまかせて下さい。

PCエンジンユーザーの皆さん、はじめまして。今まではFM-TOWNS用のCD-ROMソフトを多数発表してきましたが、今年からはPCエンジンのCD-ROM²用ソフトにも参入します。その第1弾として、「RAYXANBER II」を発売します。FM-TOWNSで鍛えた技術をおもいきり投入した自信作です。では皆さん、これからもデータウエストをよろしくお願いします。

DATA WEST　〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目8番28号(データウエストビル) TEL.(06)968-1236　データウエスト株式会社





みんなの味方、コナミがまたやった。ファミコンからスーパーファミコンにつけかえるたびにテレビの裏でほこりまみれになって苦労している君をお助けしてしまおうというのだ。名前は「ゲームセレクタ」。いろんなゲーム機が最高4種類つなげる。おまけにファミコンのRF出力をビデオ出力に信号変換できたり、ファミコンとスーパーファミコンの電源を共用できたり、ビデオデッキまでつなげてしまう。おもちゃ屋さんで、どうぞ。

4月上旬発売予定 9,500円(税別)

ゲームセレクタ
GAMESELECTOR™

コナミ株式会社
本　社 〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25
札幌営業所 〒060 札幌市中央区北一条西5丁目2-9
大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23-18
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2丁目8-30

KMO Original Goods Series

キミのコレクションに、やっぱり、もうひとつ!!

KMOオリジナル・グッズシリーズ通販情報!!

特別企画 新商品特集!!

予約限定販売商品

オリジナルグッズの新しいラインナップ、"グレードアップシリーズ"。なんと限定販売商品だから、とっても貴重で、とっても値打ちがある、ってワケ。キミのコレクションに自慢のアイテムを増やそう!!



商品番号 W-1

サイレントメビウスウォッチ

定価8,500円(税、送料込)

商品番号 W-2

ロードス島戦記ウォッチ

定価7,500円(税、送料込)



※箱は商品ではありません。



商品番号 N-1

フォーチュン・クエストぬいぐるみ(シロちゃん)

予価6,000円(税、送料込)

予約お申し込み方法

特別企画商品の「ぬいぐるみ」と「時計」は、予約販売とさせていただきます。このコーナーで紹介した商品をご希望の方は、必ずハガキに、①住所・②氏名・③年齢・④電話番号・⑤欲しい商品の商品番号、商品名、予約数を書いて、右のあて先までお送りください。先着順で限定販売分に間に合った方には、予約当選通知をお送りしますので、指示に従ってご入金をお願いします。入金を確認後、 3～4週間で商品を発送いたします。ただし、ぬいぐるみについては、6月中旬以降の発送になります。

〈ハガキ〉

41 YEN　160

東京都千代田区
九段南4-7-19
松田ビル2F

角川メディア・オフィス
オリジナルグッズ予約係

▲オモテ

〈ハガキ〉

① 住所
② 氏名
③ 年齢
④ 電話番号
⑤ 欲しい商品の
商品名と予約数

▲ウラ

新シリーズアイテム

オリジナルバインダーで、クラスメイトに差をつけろ!!



商品番号 B-1

フォーチュン・クエストバインダー

定価1,950円(税、送料込)

お申し込み見本

払込通知票 〈オモテ〉

口座番号 東京 3-541658　金額 2200円
加入者名 ㈱角川メディア・オフィス　料金
払込人住所氏名 (郵便番号□□□-□□) 自分の住所 氏名 電話番号　備考　受付局日付印

〈ウラ〉

通信欄
●フォーチュン・クエストのテレホンカード T-22 1枚
●サイレントメビウス②のテレホンカード H-6 1枚
18歳

お申し込み方法

お近くの郵便局へ行き、郵便振替の青い普通払込用紙に以下のことを記入し(払い込み手数料は自分で支払って下さい)、商品の代金を振り込んで下さい。

①あなたの住所、氏名、郵便番号、電話番号。名前には必ずフリガナをつけて下さい。

②通信欄にあなたの欲しい商品名、商品番号、数量、そしてあなたの年齢を書いて下さい。

③振込先の口座番号は、**東京3-541658**。加入者名は、**㈱角川メディア・オフィス**。

返品について

不良品の場合及び品質等にご不満の際は理由を書きそえ、商品の到着後7日以内にご返品下さい。なお、返送料は不良品の場合のみ小社で負担いたしますが、それ以外はお客様のご負担になります。

※なお、商品は払い込みの確認後、3～4週間前後で配送致します。

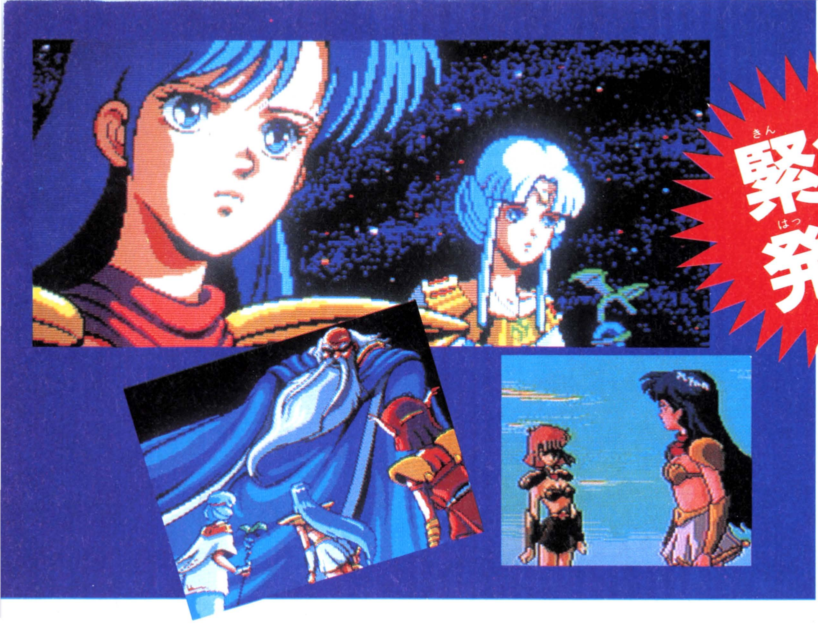
問い合わせ先

●商品の発送、代金については、㈱サンデックス内 KMOオリジナル・グッズ発送センターまで。〒141 東京都品川区上大崎4-5・26-4404 ☎03-3490-1511

●商品の内容については、㈱角川メディア・オフィス 〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル ☎03-3221-9381

KMO 角川メディア・オフィス
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル ☎03-3221-9381

※郵便局での払込時に受け取る「払込票」は、領収証の代わりになるものです。大切に保管してください。



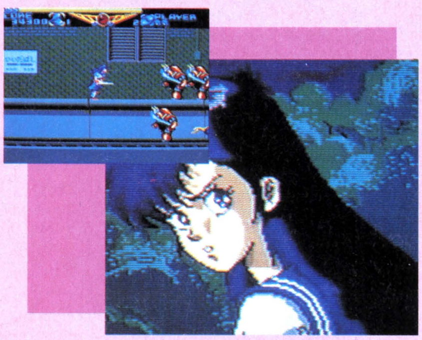
緊急発表

ヴァリ

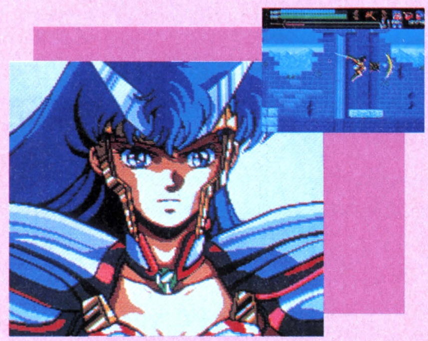
新たなる伝説が、いま…

"ヴァリスの剣"伝説　それは優子が歩んだ戦いの歴史…

夢幻界に戦いを起こしたメガスに対し、優子が立ち向かっていった。この章では、夢幻界の女王ヴァリアの遺言により、優子の出生の秘密、優子とヴァルナの関係などが明らかになっていった。



ヴァリスII

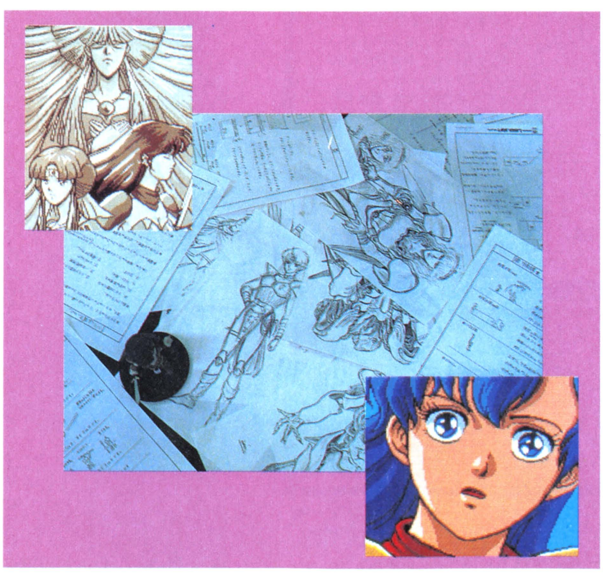


魔界・人間界・夢幻界という、3界の制覇を狙うグラメスがレーザスの剣を持ち、全世界に対し侵攻を開始。優子はヴァルナ、チャムとともに、最後の戦いに臨む。優子の安否は一切不明となる。

ヴァリスIII

ついにベールを脱いだ『IV』の世界とは？

日本テレネットに直撃質問



はたして『IV』とは、どんなゲームになるのか？　マル勝PC編集部は気になるいくつかの項目について直撃質問を試みた！

1：『ヴァリスIV』の主人公は？　また、優子は『IV』に登場してくるのか？

製作陣の答えによると、主人公についてはまだ内緒。優子が登場するかどうかという部分は……、なんと出てくるらしいということだぞ!!

2：前作で優子と共に戦った、チャムやヴァルナは登場するのか？

彼女たちは『IV』でも活躍する予定。あのムチの威力や、魔法のパワーを、またまた見せてくれるかもしれないぞ。

3：『IV』のストーリーは、『III』の続編として展開していくのか？

物語はシリーズの1作として位置づけられる。基本的に"ヴァリスの剣"にまつわる伝説としてのスタイルは変わらず、さらに"ヴァリスの剣"が前作に増して重要なポイントになるそうだ。それから登場する世界も、"人間界""夢幻界"などとなる予定。しかし、そこには隠された事実も…!?

4：ビジュアルや新キャラについては、どういう予定なのか？

ビジュアルシーンは前作と同様に、ビシバシと入るはず。新キャラは、前作で登場したチャム、ヴァルナに負けないほどの人物を用意しているとのことだ。

次号では、さらに詳しい情報をお伝えできるかも!?　期待して待つべし!!

スIV急襲！（仮）

レーザーソフト・日本テレネット
発売日未定/価格未定

ACT

前作以上に楽しめる作品にします

■企画担当　西田春☆

偉大な先達『ヴァリスII』『ヴァリスIII』に続く作品ということからくるプレッシャーはかなりのもので、これを解消するにはHでないお風呂に入るのが一番です。

今回の『ヴァリスIV』もバリバリのACTですが、マニアさまだけではなく、お子さまにも安心して楽しめるような内容にするつもりでがんばっています。



⬅初のメイン企画担当に向けて、様々なアイデアを用意しているそうだ。

まだまだ開発が始まったばかりですが、おこづかいをためて待っててね!!

みなさまに娯楽を提供し続ける〝新日本レーザーソフト〟を、これからもよろしくね!!

CDロムならではのACTを目指します

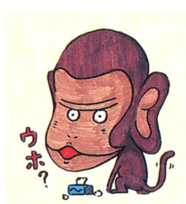
■プログラム担当　小野宏史

ウッキー!!　今回の『ヴァリスIV』はスゴいぞ！

まず、背景の多重スクロール。これは美しいです!! ACTの嫌いな方にもぜひ一度見ていただきたいですね。

そして無敵のスライディング…今回も健在です。そのうえ今回は、キャラクターによっては2段ジャンプもできてしまうのです。

新しくなったところをあげ



⬅新たな『ヴァリス』世界の創造に、大いに意欲を燃やすプログラマーさん。

ればきりがないけれど、CDロムならではのACTを目標に、スタッフ一同不眠不休でがんばってます。

みんなおサルさんになって期待しててね!!　ウッキー!!

今回、チラッと見せてもらうことができた、敵キャラ2体。前作のキャラ以上に、強力な攻撃力を持っていそうな雰囲気だ。



▲メディアス将軍

ダルゲン将軍▶

日本テレネット新作発表ゲームフェア開催!!

3月発売予定作品など、最新のゲームを集めたゲームフェアを、日本テレネットが開催するぞ!!　ゲームプレイはもちろん、声優さんたちによるショーなど面白イベントが盛りだくさん。当日は入場無料なので、キミも遊びにいってみようぜ!!

開催日：3月31日(日)・4月1日(月)・4月2日(火)
開催場所：東京　JR新宿駅　MY CITY

会場で『ヴァリスIV』の最新情報が発表される!!

COME! COME!!

PRESENT

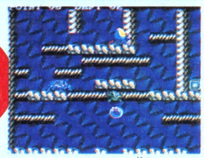
3月はかなりの数のソフトが発売されたよね。おこづかいは足りたかな？ 買いそびれてしまった人は、このチャンスに賭けよう！



SOFT

サーカスライド
ユニ・ポスト／4月6日発売／¥5,400

3名



⬆いっぷうかわったＰＺＧ。実はこのゲーム、書店でしか買えないのだ。

レジェンドオブヒーロー・トンマ
アイレム／発売中／¥7,000

5名



⬆かわいいトンマくんが大活躍するコミカルＡＣＴゲーム。

CYBER CITY OEDO808
メサイヤ／発売中／¥6,500

5名



⬆電脳都市の平和を守れ！ ビデオでおなじみの、新感覚ＡＶＧ。

プロ野球ワールドスタジアム'91
ナムコ／発売中／¥5,800

3名



⬆もはやこのソフトは、野球ゲームの代名詞と言っても過言ではないね。

ダウンロード2
ＮＥＣアベニュー／発売中／¥6,800

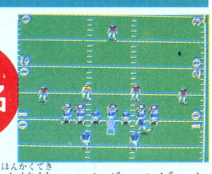
3名



⬆前作よりグラフィックも内容もパワーアップ。

TVスポーツ フットボール
ビクター音産／発売中／¥6,700

5名



⬆ＰＣ初の本格的フットボールゲーム。友だちとプレイすると燃えるぞ！

GOODS

「ハドソン音楽全集」CD
20名

提供／ハドソン



⬅『イースⅠ・Ⅱ』や『天外魔境』など名作ソフトの音楽がぎっしりつまった貴重なCDだよ。

『ワルキューレ』フィギュア
各1名

提供／ボークス



⬅フィギュアのサイズには1／8と1／12があるので好きなほうをハガキに書いてね。

応募方法

欲しいプレゼントを見つけたキミは、今月号のハガキに切手を貼り、希望するプレゼント名とアンケートの答えを記入して、㊫ＰＣエンジン編集部へ送ろう。アンケートはゴマをすらずに、あくまでも正直に書いてね。今月のしめ切りは4月27日（当日消印有効）。ポストへ走れっ！

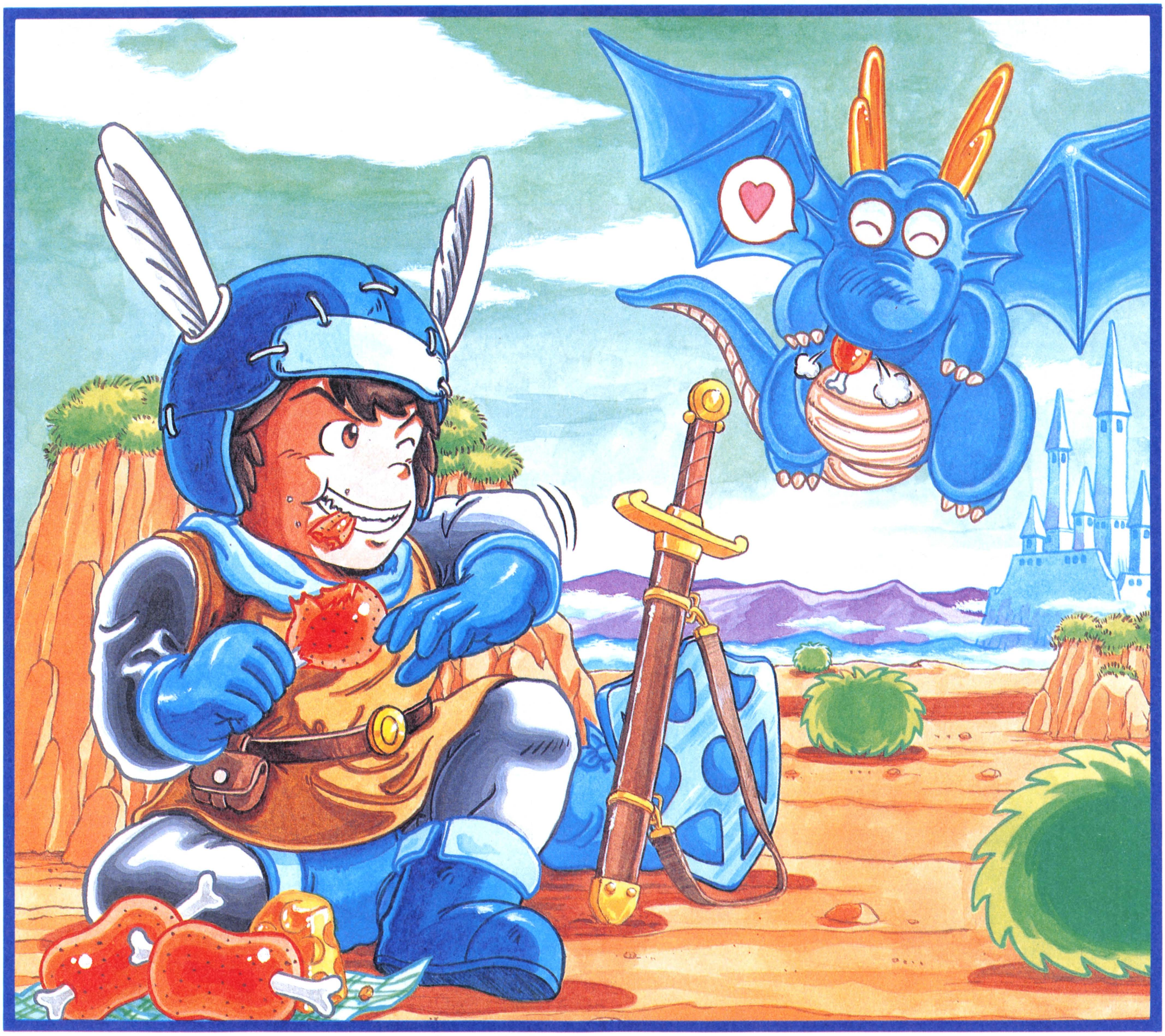
COME ON!

イラスト／杉山真理

☆フィギュアについてのお問い合わせ☎電話075-955-2087（株）ボークスまで。

New Soft Times ニューソフトタイムス

気(き)になる新作(しんさく)ソフト情報(じょうほう)を満載(まんさい)したNew Soft Times! しっかりチェックしようぜ!



ゲームデータ	CD-ROM²	Huカード(数字はメガ数)	スーパーグラフィックス専用	GT対応	PC・SG両対応	バックアップ対応

RPG ロールプレイング　STG シューティング　ACT アクション　AVG アドベンチャー　SLG シミュレーション　SPG スポーツ　PZG パズル　ETC その他

イラスト／らもう和人

ファンタジーRPGの決定版!!

聖竜伝説 モンビット

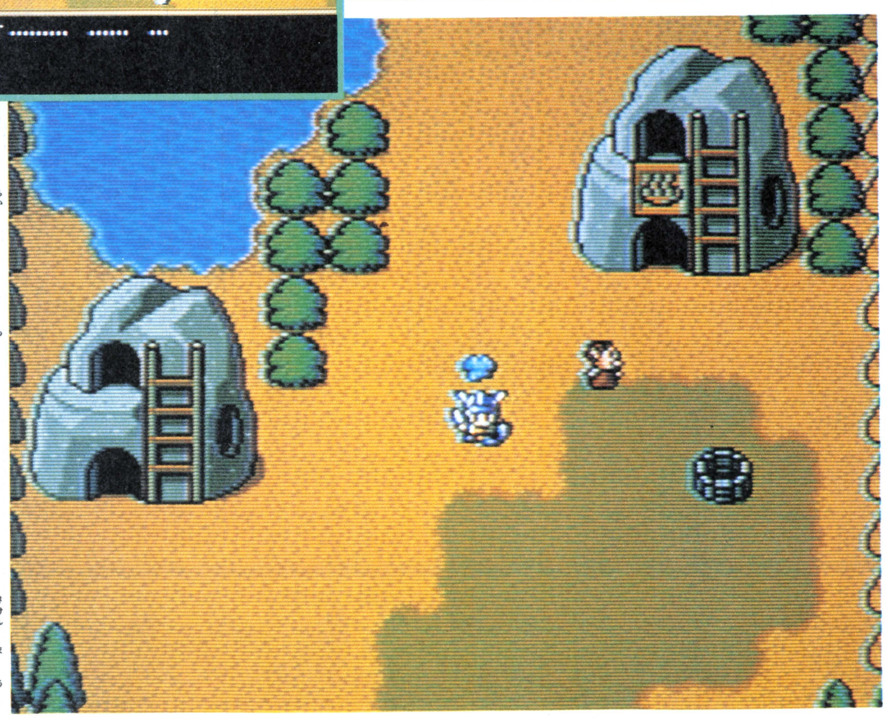
MONBIT

ハドソン／8月30日発売／¥6,800　RPG



RPGファンお待たせっ!! PCオリジナルの壮大な物語がやってくる!!





⬆➡まだ小さいドラゴンを連れて、冒険に旅立った少年。この広大なフィールドに、どんな危険が待ち受けているか!?

またまたCDロムに、「名作」と呼ぶにふさわしいRPGが登場するぞ！ その名は、『聖竜伝説モンビット』。数多くの名作を生んできたハドソンが、自信を持って発表する1作なのだ。これは期待するっきゃないよネ。

CDロムということで、大容量を生かしたビジュアルシーンはもちろん、重要なシーンではセリフもあるんだ。ビジュアルシーンは、たくさんあるイベントをクリアしたときや、マップ上のしかけを見せるときに使用されているらしいヨ。

そして、このゲームで注目すべき点は、〝ドラゴンを育てる〟という、他のRPGにはない新しいシステムが採用されていること。ドラゴンは、自分の好み通りに成長させることができるんだ。賢くなるか、怠け者になるかは、キミの教育しだい！ ドラゴンがグレないようにネ(笑)。

今回は、できたてのホヤホヤの画面写真をどーんと公開！ ちょっとお先に、壮大かつ感動の『モンビット』を楽しんじゃおう!!

主人公の少年は最後のモンビット族なんだ

ストーリー

自然が豊かで、さまざまな種族が平和に暮らしている星があった。そんな星に突然、悪夢のような災害が……。宇宙妖星ギールの光を浴び、世界は邪悪な魔物の徘徊する暗黒の世界と化してしまった。自然を愛し、平和を守ってきたモンビット族も、邪帝ギール率いる邪悪な軍団によってほとんど倒されてしまう。そして最後のモンビット族である少年にも、魔の手がのびていく……。しかし、その少年は、ドラゴンを育てる能力を持つ大神官の息子だったのだ。少年は、邪帝ギールの前に倒れた父より、ドラゴンの卵を授かり、その卵と共に、かけがえのない世界を取り戻すためにいま旅立っていく。

そして、壮大にして、感動的な伝説が始まりを告げるのだ!!



主人公はキミだ!

この物語の主人公は、右に紹介している少年なんだ。では、なぜ主人公がキミ(つまりプレイヤー)なのかというと、この少年には名前がついていないんだ。ゲームをはじめる前に、この少年に名前をつけることができる。そこで、自分の名前を入れれば、ズバリ! キミが主人公。ゲームの中に自分の名前がでてくると、ちょっとテレくさいけど、感情移入がしやすいよね。

他にも、普段愛用している名前や、好きな人の名前なんかをつけて楽しむのも、いいんじゃないかなぁ。

キミだけのドラゴンを育て上げるのだ



➡ペットは、飼い主に似るっていうよね。キミのドラゴンは、大丈夫かな? しっかり育てようネ。



キミのドラゴンはいい子かな

「ドラゴン」というと、どーも悪いヤツというイメージがあるよねえ。

でも、このゲームに登場するドラゴンは、味方となっていっしょに戦ってくれるんだぞぉ。最初は卵の中にいるドラゴンも、あるものを与えることによって、どんどん成長していくんだ。

また、ドラゴンの成長パラメーターは、プレイヤーが自由に成長させられるんだ。これによって、自分オリジナルのドラゴンが育てられるんだよ。なお、ドラゴンは戦闘に大きくかかわってくるからね。

これがモンビットワールドだ！

広大なフィールドには、町や村、塔やダンジョンなどがいっぱいあるんだ。それから、危険もいっぱい！

町や村では、いろいろな人たちとふれ合うことができるよ。この、人とのふれ合いもゲームの楽しさのひとつだよね。ひとつひとつの会話を大切にしよう。

また、塔やダンジョンは、冒険心をかき立ててくれる場所。何が起こるかわからない、あのスリルはたまらないよネ。ドキドキしちゃうよ。

壮大かつ広大なモンビットワールドは、キミを魅了すること請け合いだぞ！ RPGファンのみんな集まれーっ。冒険の旅に出発だ！

広大で緑が豊かなフィールド



⬆とってもキレイな湖が広がっているぞ。自然て、やっぱりいいよネ。

人との会話は大切に



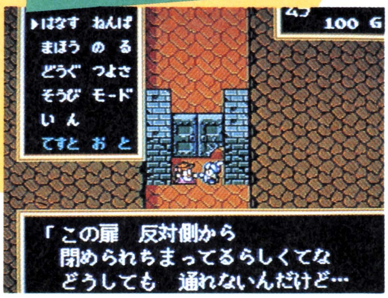
⬆町や村の人たちの話は、ちゃんと聞くようにしようね。

木の中に家が!?



➡木の中に人が住んでいるぞぉ。何をしているんだろう？

閉ざされた門



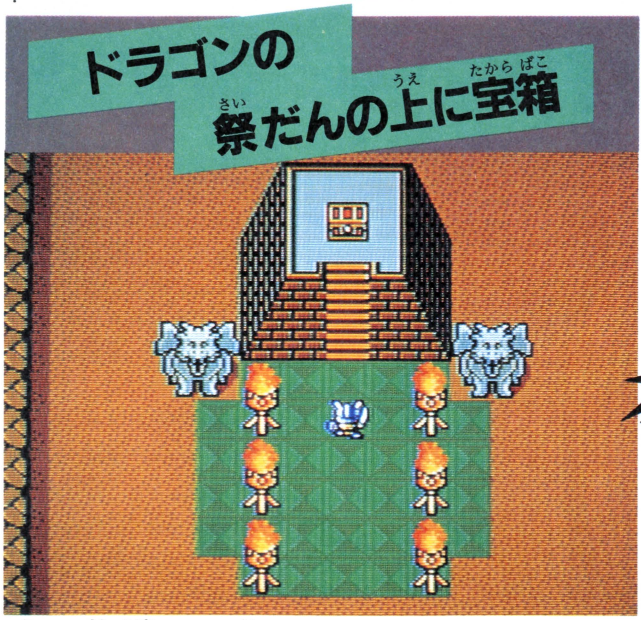
➡閉ざされた門の前に人が……。どうやら彼も向こうに行けないみたいだ。

半島に塔が



⬆フィールドには、塔も建っているよ。中はどんな風になっているんだろう？ ワクワク。

ドラゴンの祭だんの上に宝箱



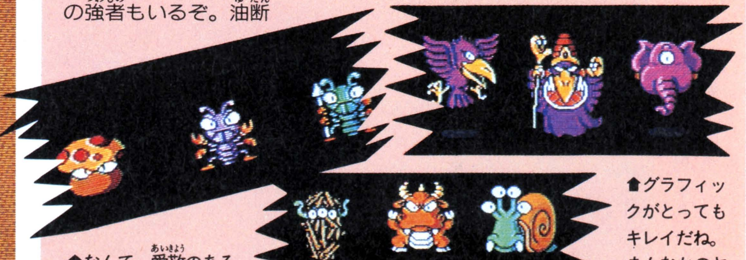
⬆祭だんの上に宝箱があるぞ。中はきっとスゴイものにちがいない。

かわいいモンスターたち

このゲームにでてくるモンスターたちは、どいつもかわいいヤツばかり。こうかわいいと、戦闘意欲も失せちゃうかな（!?）。

でも、見かけによらず、かなりの強者もいるぞ。油断せずに、ビシッとやっつけちゃえ。

モンスターの種類もいっぱいあって、飽きがちな戦闘シーンも大丈夫。どんなモンスターがでてくるか、いまから楽しみだネ。



⬆なんて、愛敬のあるモンスターなんだろう。ペットにしたいなぁ。

⬆デザインがどれも凝っていて、ユニークなキャラがいっぱいっ！

⬆グラフィックがとってもキレイだね。まんなかのヤツは、魔法使いかな？

謎が謎を呼ぶあやしい場所

冒険を進めていくと、おや? と感じるあやしい場所がある。こういう場所には重要なアイテムや、重大な謎が秘められていることが多いぞ。

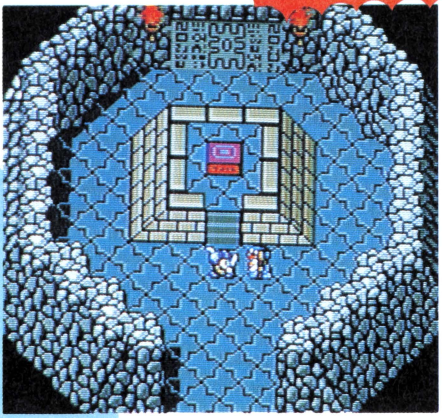
彫像で囲まれた部屋や、地下に住む謎の老人、砂漠の中の遺跡など、謎に満ちた場所がある。もちろん、この他にもいっぱい謎が用意されているよ。

謎を解くには、まず、町や村での情報をしっかり聞いて、覚えておくことが必要だぞ。よくRPGで、先に進めないという人は、ここをおろそかにしていることが多いみたい。忘れっぽい人は、きちんとメモをしてから冒険しようネ。

こういった謎をひとつひとつ解いていくのも、RPGならではの楽しさ。この『モンビット』には、どんな謎が待ち受けているのか、ドキドキワクワクなのだ。

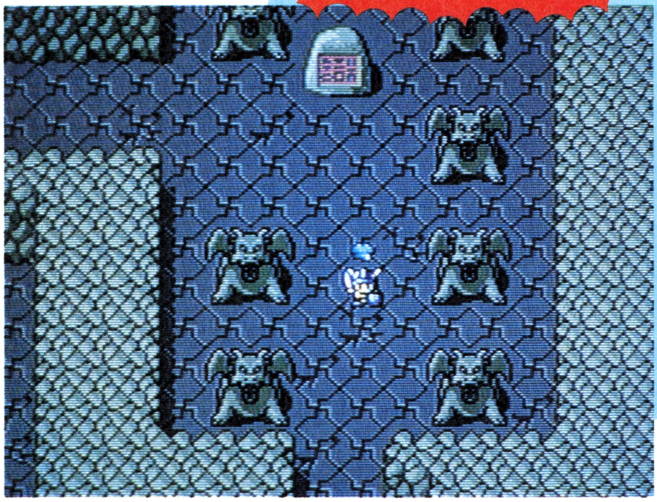
ん!? なにやらあやしいにおいが……。

謎その2 地下の老人



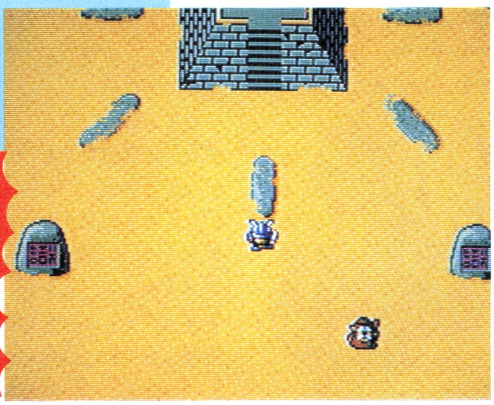
⬅こんな所に老人が!? なにやら、神聖な場所のようだけど、一体何をしているのだろう。

謎その1 彫像がいっぱい



➡おおっ、ここはドラゴンの彫像に囲まれた部屋のようだ。何かを守っているかのように、並べられているぞ。あやしいなあ。

謎その3 砂漠の遺跡



⬅砂漠の中に、あやしげな遺跡が……。あそこにある石板には、何が書かれているのだろうか?

ハドソンチーム&"シープロジェクト"奮戦中!!

この『モンビット』の製作チームの名前は、"シープロジェクト"っていうんだ。なかなかカッコイイ名前だよね。

開発の方も順調で、ただいま鋭意奮闘中とのこと。きっと製作現場は戦場と化しているにちがいない。スタッフのみなさんの気合も十分! ファンのみんなが感動するものを作ってくれるはずだ!!

発売日はまだ先だけど、期待に胸ふくらませて待つことにしよう。スタッフがんばれっ!!



⬅グラフィックは、1枚1枚ていねいに書かれていくんだ。大変な作業なんだよ。

グラフィック製作中

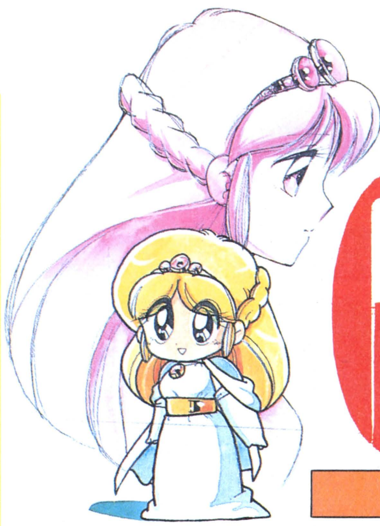


⬅ただいま、作業中。本当にご苦労さまです。

WRITER'S NOTE

とってもファンタジックで、かわいいイメージの『モンビット』。"ドラゴンを育てる"なんていう、システム的にも新しい試みがあって、いままでのRPGとはひと味ちがうぞ! って感じで、とってもいい。僕のドラゴンが、無事育ってくれるかとても不安だけど…(飼い主が僕じゃねぇ)。

CDロムということで、グラフィック、サウンドはバッチリ!! やっぱりRPGは、CDロムでなきゃ、と強く感じたよぉ。あー、CDロム持っててよかった。持ってない人は、友だちから借りてでも、一度はプレイしてみてネ。 (キリンちゃん)



球状世界レインボールの平和を守れ

CoRYooN コリューン



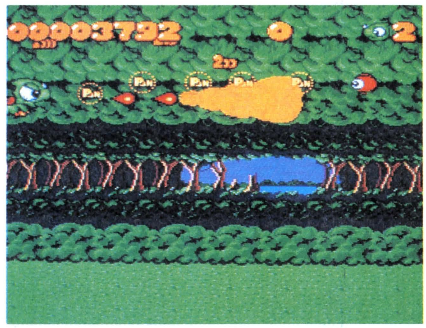
ナグザット／発売日未定／価格未定　STG　4M

かわいいドラゴンが大活躍するSTGだい

羽がはえたトカゲが主役かと思ったら、このコ、これでもリッパなドラゴンなんだって!! 名前はコリューン。7色に輝く球状世界レインボールの王女様のペットなんだ。ところが、悪ーい魔法使いのア・ダールによって、レインボールの人たちがみんな子供にされてしまった!! そこで正義感に燃えるドラゴンのコリューンは、ア・ダールを倒すために旅立っていくのだ。



さて、このコリューンくんは、主人公に選ばれただけに、なかなかの芸達者。口から火を吐くのはもちろんのこと、ボタンを押さずに口の中に炎をためて、超特大の火炎にして吐くこともできる。また①ボタンを押せば飛行スピードの調整も可能。おまけにパワーアップボールで、3つの能力を使いこなすこともできるんだ。オプションがわりのマゴリューンもあるぞ。

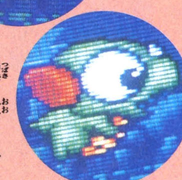


⬆ため撃ちは、ノーマル時でも使えるんだ。

スピードチェンジもできるんだ



⬅ゆっくり飛ぶときは、翼が小さくなっている。



➡翼を大きくひろげて、全速力で飛ぶコリューン。

コウノトリが持つボールでパワーアップできるぞ

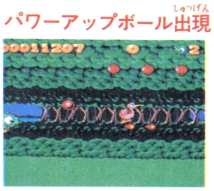
同じ色のボールを続けて取れば、さらにパワーアップできるぞ。

コウノトリを撃つと…

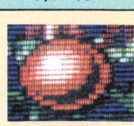
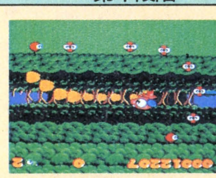
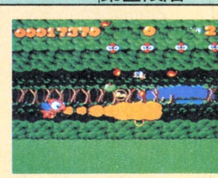
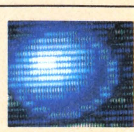
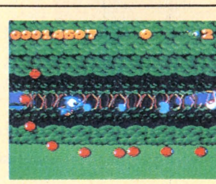
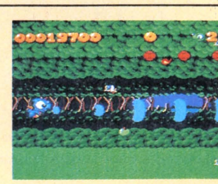
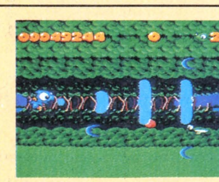
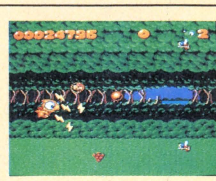
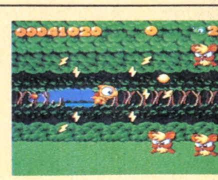


⬆コウノトリだ。逃がさないように撃とうね。

パワーアップボール出現



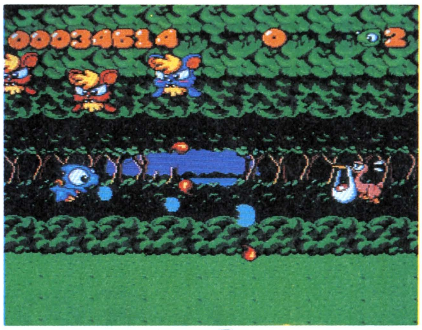
⬆すると3色に色が変化するボールを残していく。

	ボール	第1段階	第2段階	第3段階
ファイヤー	 ⬆口から長い炎を吐くぞ。	 ⬅火炎がちょっとばかり細いかな。	 ⬅炎が太くなった。かなり心強い。	 ⬅これが最強のファイヤーだぞ。
ウォーター	 ⬆水を波状にして撃ちだす。	 ⬅連射できるのが、この武器の強み。	 ⬅波が大きくなって、敵に当たりやすい。	 ⬅これで前からの敵はコワくないぞ。
サンダー	 ⬆多方向にイナズマを撃つ！	 ⬅前3方向にイナズマを撃つぞ！	 ⬅前とナナメ4方向を攻撃できる。	 ⬅8方向を攻撃できるのだ。

ア・ダールの手先がコリューンのまえにたちはだかる

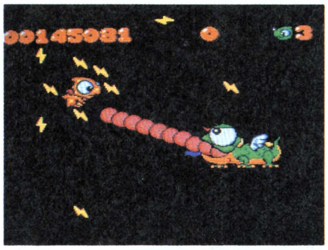
STAGE1

最初は森のステージからスタートする。一見静かそうな森だけど、ア・ダールの魔の手はこんなところにまでおよんでいるのだった。さっそくザコが列をなして襲いかかってくるけれど、コイツらは連射でなんなくクリア。こんなところでやられてなんかいられないもんね。



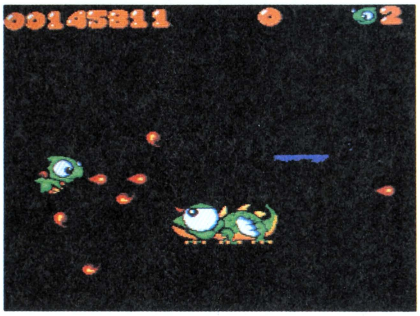
⬅次から次へと襲いかかる敵。最初のステージだからと、安心はできないのだ。

中ボスはカメレオン



⬇舌攻撃の次は弾をバラまく。このパターンをくりかえすだけだから、慣れればカンタン。

⬅コイツは、トートツに舌をのばしてくるんだ。





⬅いきなりブーメランのようなもので攻撃してくるヤツ。



➡コイツらは、子グモを吐いて攻撃してくるけど、そんなにコワくないぞ。

敵キャラもかわいいぞ



⬆でっかい顔のコウモリかな!?



⬇上目づかいの目がかわいい。



⬆翼がはえたヘルメットだい。

敵は倒すとフルーツに

敵を倒すとフルーツになる。これを取るとボーナス点が加算される。でも、無理をして自滅なんかしないようにね。



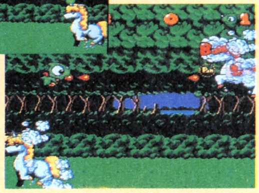
⬆かたっぱしから敵を倒して、かたっぱしからフルーツを集めよう。重要な得点源だ。

ボスキャラ ペガサス&ユニコーン

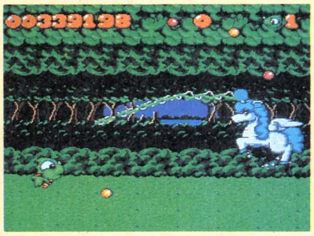
なんと、ここではいきなり2匹のボスが登場する。ペガサスとユニコーンだ。コイツらをなんとか倒すと、今度は合体して襲ってくるぞ。



⬅3方向レーザーと追尾レーザーの複合攻撃だ。



➡なんとか倒したかと思っていると……。



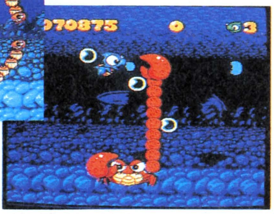
⬆今度は合体して登場だ。攻撃も数段激しさを増しているのだ。

STAGE2

真っ青なバックがキレイな海の中。ってわけで、出てくる敵キャラもサカナやカニ、エビなどといった海産物ばかりなのだ。コイツラもやっぱりア・ダールの手先だから、〝美味しそう〞なんて考えてると、あっさりやられちゃうよん!!



⬅2匹の海ヘビがコリューンに襲いかかる。



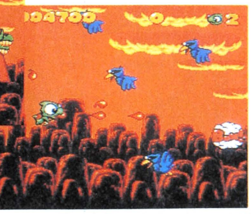
➡中ボスのカニは、ハサミをのばして攻撃してくるのだ。

STAGE3

STAGE2とは対象的に真っ赤な背景のSTAGE3は、空のステージだ。さしずめ夕焼け空ってところなんだろうか。ここに登場する敵は、空の上だけに鳥みたいなヤツが中心になっている。おまけにボスは〝グリフォン〞なのだ。



⬆しっぽがヘビになっているグリフォン。どんな攻撃をしかけてくるのか。



⬇こいつらはサングラスをかけたカラスかな？

WRITER'S NOTE

クリクリッとした大きな目玉がとってもチャーミングなドラゴン、コリューン。コイツはひょっとすると、今年のベストキャラクターを狙えるんじゃないだろうか？　と、そんなことを考えさせるくらいのかわいさだよね。キャラクター商品なんか出しても、けっこう売れるかもしれない。で、このテのゲームはかんじんの内容が……だったりするんだけど、これは大丈夫。テンポがよくって、なかなか楽しめました。（オタピー大竹）

New Soft Times



パソコン大ヒットのRPGいよいよ登場

BURAI ブライ

八玉の勇士伝説

リバーヒルソフト／発売日未定／価格未定　RPG

光の御子を守るべく8人の勇士が立ち上がった

パソコンで発売されその壮大なストーリー、美しいグラフィックでファンを狂喜させた『BURAI』が、CDロムでまもなく登場する。

このゲームはすごくストーリー性が強くて、随所にイベントが用意されているんだ。その1つ1つのイベントがすごく凝ったものになっている。もちろん、ビジュアルシーンもたくさんあって、ストーリーを盛り上げてくれるぞ！　RPGファンは見逃さないよーに、チェック!!



⬅シナリオのはじめには、こんなに美しいビジュアルが入っているぞ。

プロローグ

かつてキプロス星で激しい戦いがあった。まだ幼い王子を闇の軍勢から守るべく、三銃士と呼ばれる戦士たちが戦いに臨んだ。しかし、圧倒的な力の前にあえなく敗れてしまう。その想いは天空へと放った8つの玉へ込められ、「光の御子が生まれるとき、8人の勇士がそれを守るだろう」という伝説は、いま現実になり、8人の勇士は旅立つのだ……。

登場する8人の勇士たち

8つの玉に選ばれた勇士は、ここに紹介している8人なんだ。彼らはそれぞれ特殊な能力を持っていて、味方として心強い人たちばかりだよ。でも、この8人の中には、気が合わずにいつもけんかをしているやつがいたりもするんだ。こういう人間関係も、ゲームを進めていくうえで重要なポイントだよ。

ザン・ハヤテ



⬆熱血の主人公。元海賊で、牢獄に捕らわれていたところを玉に導かれて旅立つ。

プロット兄妹ゴンザとマイマイ



⬆ゴンザは怪力の持ち主で、マイマイは予知能力と魔法の使い手なんだ。

リリアン・ランスロット



⬆不思議な針の使い手で、初恋の男を捜し出すため旅をしている。

幻左京



⬆竜族の頭領。水術を使い、また氷竜に変身することもできるんだ。

クーク・ロー・タム



⬆動物と会話することができる念術師。優しい心を持った少年なんだ。

アレック・ヘストン



⬆占いと魔法を特技にしている。見かけによらず、明るい変なおじさんなんだ。

ロマール・セバスチャン七世



⬆剣術の達人。貴族の出身だったが勘当されて、サーカスの曲芸師をしていた。

＊画面は開発中のものです。

8つの玉に導かれし勇士たちの冒険が始まる

シナリオ1　プロット兄妹の章　▶▶▶ヒューイ島にて◀◀◀

両親を殺したナインテールという魔物を倒し、仇を討つためにゴンザは妹のマイマイを連れて旅をしていた。ナインテールがヒューイ島にいることを突き止めた2人の前に、藍、赤の2つの玉が現れる。玉は2人に使命を告げるが、ゴンザは仇討ちが先と使命を無視してしまう。はたして、2人の運命は……。

モンスター出現



⬆これが戦闘シーン。モンスターは、パーティーで出現することが多いぞ。



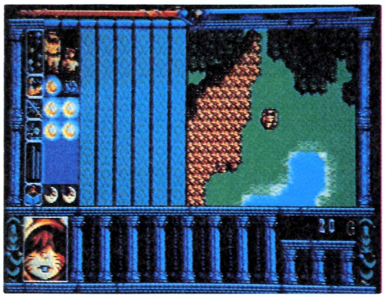
⬅ヒューイ島に来たのはいいけれど、ナインテールはどこにいるのだろう。



➡村や町を見つけたら入ってみよう。村の人たちは、みんな気のいい人たちだから、気楽にお話ができそう。



➡わっ！　モンスターの大群だ。お願いだから、見逃してくれ〜。



⬅フィールド画面は、画面の右上に表示される。緑がきれいだね。



⬅上の方に見えるのが「武器屋」と「防具屋」。看板がとてもわかりやすいね。

コマンドはアイコンを使用

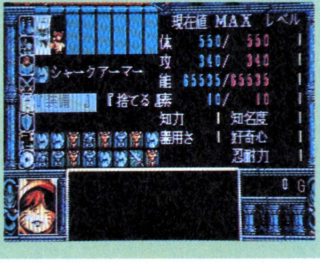
このゲームは、RPGでは珍しくアイコンを使用しているんだ。

アイコンっていうのは、コマンドを文字の代わりにマークによって表示するシステム。これによって、画面がスッキリとして、とても見やすくなっているよ。

操作も簡単で、ゲームをスムーズに進めることができるんだ。ありがたいネ。



⬅これが、ウインドウ画面。右側がステータス画面で、左側に、アイコンを使用する画面がある。



➡さて、ゴンザに似合うヨロイはどれかな？　防具との相性をよく考えて装備させてあげよう。

シナリオ2　ザン・ハヤテの章　▶ギバ島にて◀

ハヤテは反乱者として、ビトー軍の反乱者最高刑務所の最上階に囚われの身になっている。

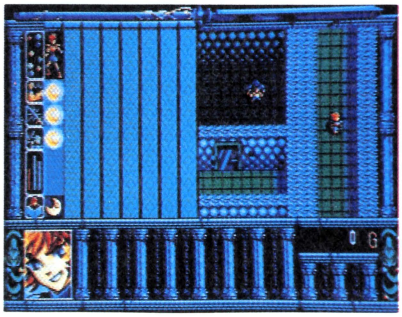
ある日、1人の看守からキプロス王家滅亡の話を聞かされる。そのとき、8玉のうちの青玉がハヤテの目前に現れた。玉から自分の使命を知ったハヤテに、突然不思議な力が湧き上がってくる。

一緒に捕らえられていた仲間を助け出しながら、刑務所を脱出し自分の運命に従い旅立つハヤテ。

この先も、凝りに凝ったストーリーが展開する。お楽しみに。



⬆ハヤテは元海賊だから、戦闘はお手の物だ。一気にケリをつけろっ！



➡刑務所の中は、あちこちに仲間が捕らえられている。助けてあげよう。



⬅軍服を身にまとった、怪しい男が出現！　こいつは、一体何者!?

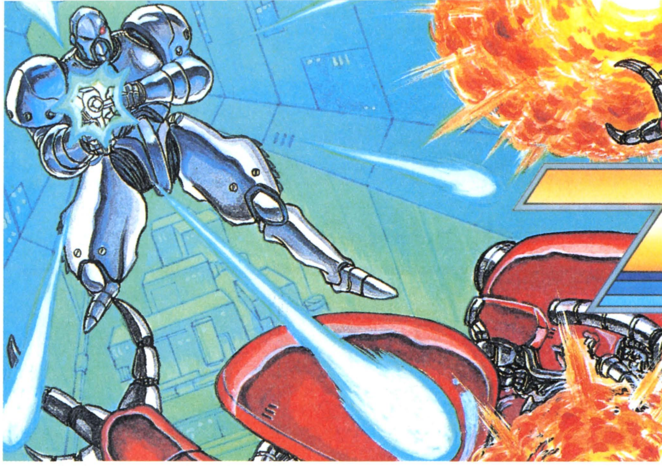
WRITER'S NOTE

僕は残念なことに、パソコン版をやったことがない。だから、パソコン版と比較することはできないけど、CDロム版はスゴイぞ!!　グラフィックやサウンドはもちろん最高。それに加えて、ストーリーのよさにはビックリなのだ。

登場する8人の勇士には、それぞれエピソードがあり、「人生」を感じてしまうんだよ。

それから、各シナリオごとに入るビジュアルもすっごくキレイで、思わず見とれてしまった。これは期待の1作だぞ！

（最近悩みの多いYou）



新感覚SFアクションSTG

ETERNAL CITY エターナルシティ 都市転送計画

ナグザット／4月上旬頃発売予定／¥6,900　STG　3M　B・U

エターナルシティに秘められた謎を解きあかせ！

ナグザットから手ごたえバツグンで、SFムードが漂うACT・STGが登場だ！　ゲームの内容は、少女ミンティが乗り込むメインメカを操作して、エターナルシティの謎を解いていくというもの。迷路のようなシティには、様々なアイテムや役に立つメッセージなどがかくされていたり、個性的なボスキャラがつぎつぎに攻撃を仕掛けてくるから、決してプレイヤーをあきさせないぞ！　さらに、この作品にはRPG的要素も入っているので、RPGファンにも楽しんでもらえるゲームだよ。



➡少女ミンティの戦いが今はじまろうとしている。



⬅コイツらの敵弾は破壊することができるぞ！

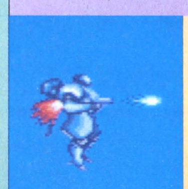


⬅機敏な操作で入り組んだシティ内をかけめぐれ！　コントローラーの微妙な操作が、ミンティの生死を分ける。

16種類登場する武器を使いこなし勝利をつかめ

メインメカは16種類もの武器が装備できるんだ。武器にはそれぞれ特徴があるので、場所や敵に応じて武器をセレクトすれば、敵との戦闘はグッと有利に展開できるんだ！　だけど武器にはエネルギーのリミットがあるので、残量に注意しながら有効に使おうネ。途中、弾切れでやられたなんてことになったらカッコがワルイぞ。武器をうまく使いこなすことが、勝利への第一歩なのだ。

ハンドガン



通常弾を前に発射。

ニードルレイザー



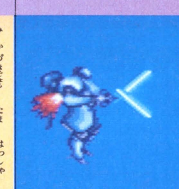
加速する弾を発射する。

ソニックウェイブ



三日月状の弾を発射。

ブイブラスター



斜め上と下に弾を発射。

リングキャノン



リング弾を前方に発射。

プラズマビーム



チェーン状の弾を発射。

テラ・バスター



上下に2発を発射。

ナパームミサイル



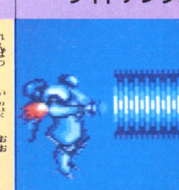
単発だが威力は大。

ミサイルランチャー



連発で威力も大きい。

ワイドアングル



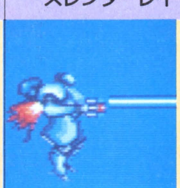
太い貫通弾を発射。

ヴァーティカルサーチ



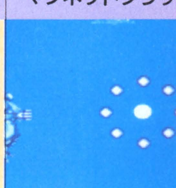
敵に当たると分裂弾に。

スレンダーレイ



貫通性の細いレーザー。

マグネットクラッシュ



発射後前方でさく裂。

バーストフレイム



炎状の弾を発射。

オーバルレイザー



前方リングレーザー。

プロテクタービーム



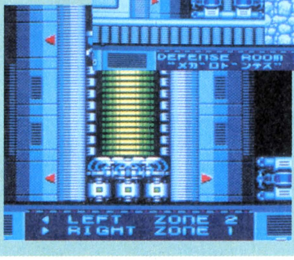
追尾弾を発射する。

メッセージを見逃すな!!

広大な都市の中には、エターナルシティの謎を解くための重要なメッセージがいたるところに散らばっている。もしこのメッセージを見逃してしまうと、アイテムを手に入れることができなかったり、自分が今どのゾーンにいるのかがわからなくなってしまうから要注意だ！　くれぐれもメッセージは見逃さないようにしようネ！



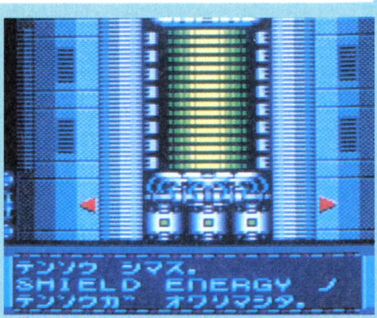
➡大切なメッセージは、大事にメモをとっておこう。



⬅ゾーンごとにメッセージは変わるので油断はするな！

転送システムにはアイテムが…

シティの中にある転送システムでは、いろいろと重要なものを手に入れられるんだ！16種類の武器をはじめ、空中を飛行するのに必要なバーニアなど、広大なシティを探検するうえでは欠かせないものばかりだぞ。他にも、自機のエネルギーを回復させてくれるものや、武器のエネルギーを回復させてくれる転送システムもあるので、メッセージと同様に見逃せないものなのだ。



⬆転送システムにはいろいろなものが入っているぞ！　ここで一気にパワーアップをしておけば、後半のゾーンはグッと楽な戦闘が可能になる。

序盤戦のZONEを紹介しよう!!

ZONE 1



⬆まだ最初とあって、装備はとても貧弱。唯一の武器のハンドガンを撃ちまくって応戦だぜ！

⬇自機が下に降りようとするときに現れるザコの体当たりは意外とトリッキーだ！　撃ちまくれー！





⬆この面のボスは、けっこうヤワなヤツ！　こんなのが私にケンカを売るなんて10年早いわ！

BOSS
クランボスケファロン



ZONE 2



⬆こんなザコ！　だなんてアマク考えているとイタイシッペ返しをくらうぞ！

⬇天井からはミサイル攻撃の雨、あられ。立ち止まらないで、イッキに突っこむのがコツだ。





⬆さすがにゾーン2のボスともなると、一筋縄ではいかない。だけど強力な武器があれば楽勝だね。

BOSS
メガロドンテス



ZONE 3



⬅バーニアは大いに役に立つのだ。

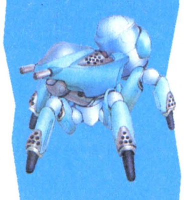


➡メインメカは実は水陸両用なのだ。



⬆ゾーン3ともなると普通の攻撃は通用しないぞ！　弱点をめがけて、強力な武器で集中攻撃をかけて叩きつぶせ！

BOSS
アポクリタ



WRITER'S NOTE

この『エターナルシティ』をプレイして感じたのは、自機の微妙な操作や武器の使い分けがとても重要だってことなんだ。たとえばバーニアでの空中の飛行にも、テクニックが必要とされたり、戦闘では、場所とか敵にあった武器の選択をした方がいいんだよね。だけど感じとしてはかるい手ごたえだから、ACTやSTGの好きな人だったら、誰にでも楽しんでもらえそうな仕上がりだぞ！　（ドラゴンクン）

HOW TO WIN

重要テクを徹底チェック!!

POPULOUS

ポピュラス

パソコン版、スーファミ版で話題を呼んだ異色SLGがついに登場！ 自由度が高く、パターン化された戦法が通用しないこのゲームでは、各コマンドの活用術を知ることが勝利への道。その全テクをいま明かそう。

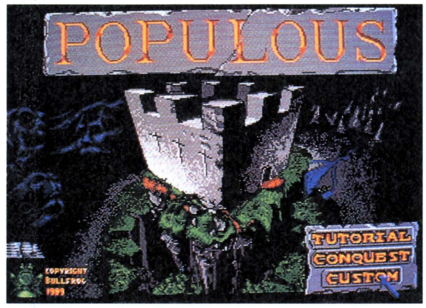
ハドソン／4月5日発売／¥7,800　SLG　4M　ROM RAM



全滅させるか、全滅するか…ふたつにひとつ！

最近イラクの戦争で注目を受けているキリスト教、ユダヤ教、イスラム教は、根源は同じと言われていて、一神教という共通項がある。我のみが唯一正しき神、我を信じる者に繁栄あれ！ 逆に言えば、我を信じぬ者は滅びろという危険な思想へ走りがちなわけね。『ポピュラス』はイギリス生まれのゲームで、まさにこの思想そのもの。神と悪魔が対決し、互いに自分の民を繁栄させつつ、一方では相手側の民に災難をもたらし、どちらかが全滅するまで徹底的に戦うのだ。だが、神の戦いとなると、ふつうの戦争とちょっとちがう。まず、民をコマのように自由に動かせない。できるのは、おおよその行動の方向指示だけ。だが代わりに神ならではの技「天変地異」が使える。これが迫力。大地震や火山で家々が一挙に崩壊し、民が右往左往するさまは、イラク攻撃の映像よりずっとリアリティがある。

ま、ともかくレッツ・プレイ！ 最初は入門編TUTORIALモードで練習。慣れたら約500ステージのCONQUESTモードへ。CUSTOMモードは自分好みに遊べるモードだ。

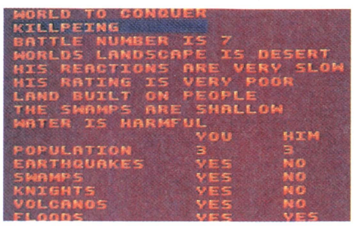


⬆タイトル画面。モード選びはここで。この後に続くデモ画面と音楽はなかなか雰囲気があってグッドだよ。

環境を整え民を繁栄させる → 悪魔側の民に災難をもたらす → 敵か味方の全滅

準備編 戦いの条件を知れ！

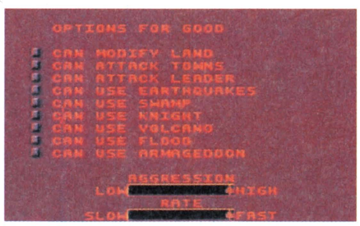
特に高レベルのステージでは必見！
その画面でしかわからない条件もあるぞ。



⬅CONQUESTモードの各ステージの前に出る。

CONQUESTスタート画面

1. ステージ名：パスワード名でもある。
2. 現在の面ナンバー：全部で約500面。
3. ステージの環境：全部で4種類。
4. 悪魔側の反応速度：速いほど難易度が高い。
5. 悪魔の民の人口増加速度：速いほど難易度が高い。
6. 造成の難易度：一番易しいのは民が見える範囲すべて。
7. 沼の深さ：SHALLOWは浅く、BOTTOMLESSは底なし。
8. 海の状態：FATALは落ちたら致命傷、HARMFULは救助可。
9. スタート時の各人数：少ない民は大事に。



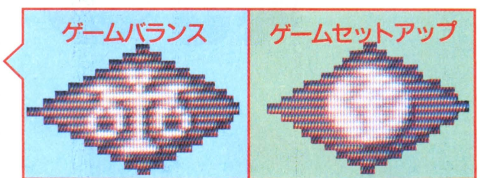
⬅ゲームバランス・アイコンで確かめよう。

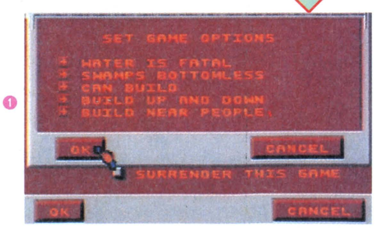
ゲームバランス設定画面

設定画面といっても、ここで条件を変えられるのはCUSTOMモードの時だけ。他のモードの場合は、条件チェックのために使おう。

アイコンにカーソルを合わせてⅠを押せば神側、Ⅱを押せば悪魔側だ。以下のさまざまな技が使用可能か、不可能かが書かれているぞ。

① 土地の造成 ② 悪魔側の町への攻撃 ③ 悪魔側のリーダーへの攻撃 ④ 地震 ⑤ 沼 ⑥ ナイト ⑦ 火山 ⑧ 洪水 ⑨ ハルマゲドン ⑩ 人口増加速度





⬅ゲームセットアップ内に用意されている。

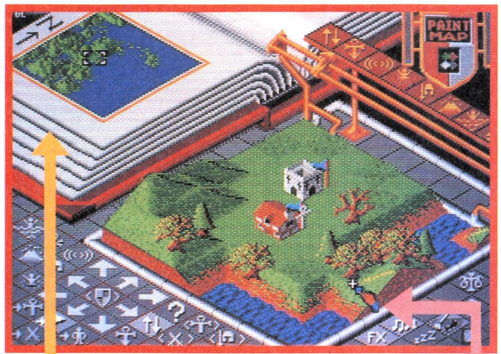
ゲームオプション画面

造成の方法はここでしか調べられない。スタート画面で見忘れた海の状態、沼の深さ、造成の難易度もここで。

① 造成方法：土地を盛り上げる、掘り下げる両方ができるか、または盛り上げのみ。

神の目

神たる者、常に世界がいまどうなっているかしっかり把握しておかなきゃね。見たい場所への移動方法はいろいろある。最初は8方向のカーソル移動だけ知っておいてもすむけれどね。



ブックオブワールド
世界全体の様子がわかるマップ。自分の民、悪魔側の民の分布なども調べられる。

ズームアップマップ
マップの一部をクローズアップしてあるマップ。造成はこのマップ上で行うのだ。

方向移動

一番簡単なのが8方向のアイコンを使って移動する方法。

でも造成はズームアップマップ上で行うので、造成をどんどん進めたい時などはいちいちアイコン側へ移るのがめんどうだろう。こういう時にズームアップマップの角にカーソルを合わせて移動ボタンを押せば斜め方向にならどんどん移動できる。

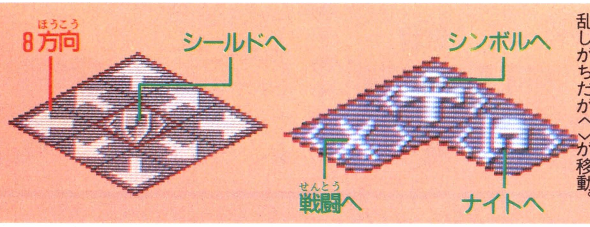
もっと大きく移動したい時には、ブックオブワールド画面。ここでカーソルを移動すれば、ズームアップマップもそれに合わせて移動していく。序盤戦で悪魔側の様子を見る時などに使いたい。

マーキング移動

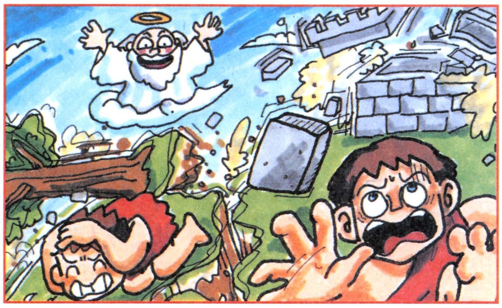
ポイントとなる人物などのいる場所へ一気に飛ぶこともできる。たとえばリーダーまたはシンボルが現在どこにあるのかを知りたい時には、シンボルへ飛ぶアイコンを使おう。ナイトのいる位置へ、戦闘の行われている位置へと飛ぶアイコンもある。

一番活用したいのはシールドだ。あらかじめ自分が情報を知りたい人物や建物などにシールドでマークをつけておいて、その人物や建物の様子を見たい時には、シールドの位置へ飛ぶアイコンでひとっ飛び。悪魔側のリーダーの様子を調べる時などに使うと便利だろう。

➡細かく好きな方向へ移動するにはこの方向アイコン。まん中のアイコンはシールドへの移動だ。



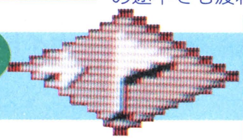
⬅シンボル、ナイト、戦闘のマークはアイコンでいろいろ出てくるので混乱しがちだが〈へ〉が移動。



神の声

命令でないところがミソ。民は、神の告げた行為へと直進はしてくれない。民はあるていど自己判断をしていて、集合の途中でも疲れたら建物を作って休んだりするんだ。

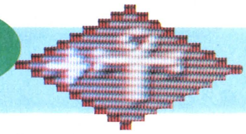
繁栄

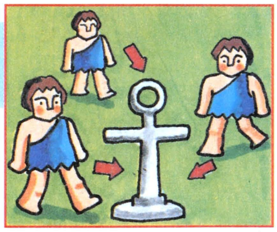




別名「産めよ、増やせよ」モードなどとも呼ばれている。ともかくせっせと人口増加に励みなさいという基本のお告げなのだ。ゲームスタート直後はこのお告げが出た状態になっている。ともかく人口が増えてくれないと、神の力サイコパワーが増えないので、これは重要なお告げなのだ。よく、他のお告げにしたままで「人口増加が止まった！」とあせっているひとがいるから注意して！

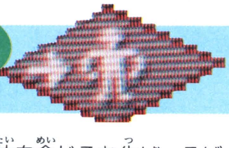
集合

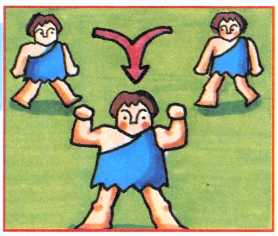




シンボル目指して集まれ！　というお告げ。「集合」を告げてしばらく見ていると、最初は民がシンボルと逆方向へ行ったりするので変だなあと思うかもしれない。だが、リーダー以外の民は直接シンボルへと向かうのではなく、リーダーのいる場所へと集まるんだ。これはシンボル移動の技と併用して、開拓させたい土地へ民を誘導する時や敵陣へと攻め込む時に使うといいだろう。

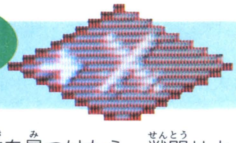
合体

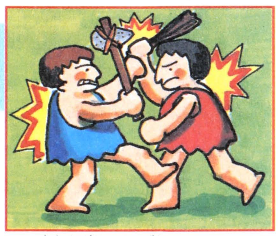




民と民の合体を命じるお告げ。そばにいる民同士がどんどんひとつになって強くなっていく。これは意外と武器となるお告げなんだぞ。このお告げと「集合」のお告げを交互に使って、リーダーのパワーアップを図ろう。リーダーが強ければ敵が攻め込んできた時にも安心だし、最強のリーダーをナイトにして敵陣へ送り込めば悪魔はまっつぁおなのだー！

戦闘





ともかく敵を見つけたら、戦闘せよと告げるわけ。ただ、身近に敵がいない場合には意味がない。悪魔側と土地を接しないうちに使ってもしょうがないよ。悪魔側が進撃してきた時や、互いの陣地が近づいた時、悪魔側の陣へ攻め込む時に使おう。なお「戦闘」を始める前に、「合体」で十分に民のパワーアップを図っておくようにしたい。特にリーダーのパワーアップは忘れずに！

イラスト／星野由美子

神の技



この技の項のコマンドは、シールドでのマーキング以外すべて、サイコパワーというエネルギーを要する。サイコパワーの源は民で、人口が増加すればするほどパワーが増える仕組みだ。左の写真がこのパワーのたまり具合を示すサイコフレーム。針が各コマンドの位置まで行かないうちはそのコマンドは使えないのだ。

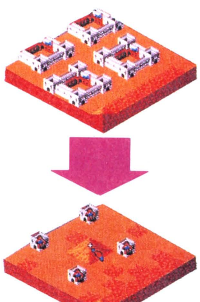
最初はとりあえず造成コマンドで住みやすい平らな土地をせっせとつくり、パワーをためよう。ちょっとエネルギーがたまったからって、やたら天変地異を使っていると、造成するパワーが足りなくなるぞ。パワーが十分たまるのを待つ忍耐力が大切。洪水などはあらかじめ味方を安全な高さに置くなどの準備も必要。

日常技 日々の積み重ねが偉大なる結果を生むのだ！

造成 平地づくり以外にも役立つぞ



ふつうは住みやすい土地づくりに使われる。だが、民があまり安穏として建物にこもりきりになったら、建物の角あたりを隆起させ、民を外へ追い出すのに使おう。天変地異が使えないステージでは地震や火山代わりにも。



シールド さまざまな情報を活用せよ

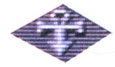


悪魔側のリーダーにシールドをつけておくと敵の動きがわかって便利。画面右上のシールド情報の右下にある棒グラフは建物の場合は中の人口、人物の場合はその人物のパワー、戦闘の場合は戦う両者の力を教えてくれる。

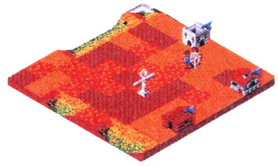
人　建物　戦闘



シンボル 平地に置くべからず

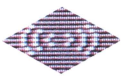


住民を移動させたいときには、シンボルを目的の場所へ移動し、集合をかければいい。通常これでシンボル移動するが、リーダーが死んだりナイトになるとその地点へ自動的にシンボル移動。次にシンボルに触れた者がリーダーだ。なお、平地は沼をつくられやすいのでシンボルを置くべからず。

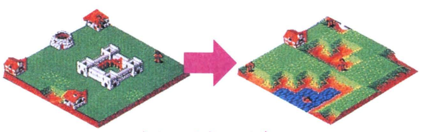


天変地異 これぞ神ならではの技、『ポピュラス』の醍醐味！

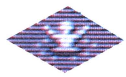
地震 造成用にも使えるぞ！



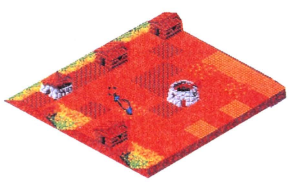
大地をデコボコにする地震。意外と復旧は簡単で、災いの効果はいまいちだ。相手が洪水を多用する時には、洪水技を抑える効果はあるけどね。むしろ自陣の山を崩すために地震を起こすなど、造成用に使うといいだろう。



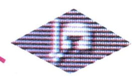
沼 沼の種類は要チェック！



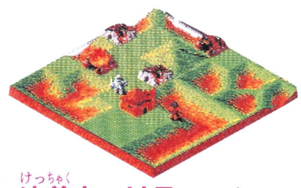
落ちれば死、の沼。人がひとり落ちると埋め立てられる浅い沼と、造成し直さないと永遠に消えない底無し沼の2種類がある。なお、悪魔側がシンボルへ集合中にリーダーの周囲に作ると効果抜群だ。



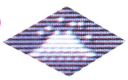
ナイト 作るなら最強のナイト



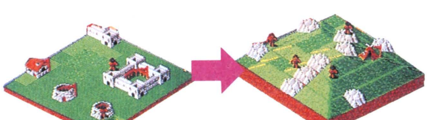
リーダーを殺戮の戦士に変えるコマンド。敵を見つけ次第戦い、建物には火をつけて歩くから、ナイトが通り過ぎた後は死屍累々。あらかじめ、合体コマンドでリーダーのパワーアップを図っておこう。



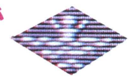
火山 海に道を作る時にも便利



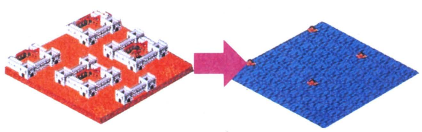
いきなりドッカンと山を生む火山。火山の岩の中には海が見えるところまで掘り下げないと消えないものもあるので、復旧がけっこうしんどい。災いとしてでなく、大陸同士を結びたい時などに海で使うというテもある。



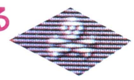
洪水 土地の高さがキメテだ！



水面の高さを一挙に一段上げる洪水。低い土地に民を置いていると一気に全滅もありうる逆転技だ。悪魔側がこれを使える場合は土地を高めに造成しておくべし。海が救助可能なタイプかどうかも確認しておこう。



ハルマゲドン 決着をつける最終戦争！



このコマンドを使うとすべての建物が消え失せ、両軍共に集合して、どちらかが全滅するまで戦うのだ。パワーに差がついた時は、これで一気にカタをつけるのがカイカーン！　だが高レベルのステージではこれが使えるほどにはパワーがたまらなくなってしまうのだ。

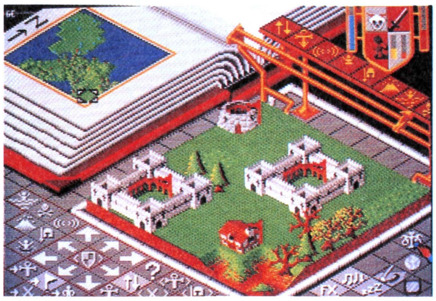


環境調査

自分が戦う場を知ることも重要なポイントのひとつ。環境によって、民の繁栄しやすさ、死にやすさなどの条件が異なっている。当然作戦だって変わってくるよね。PCエンジン版では、環境は以下の4種類が用意されている。環境と難易度は一致しないが人によって得意な環境、苦手な環境はあるだろう。

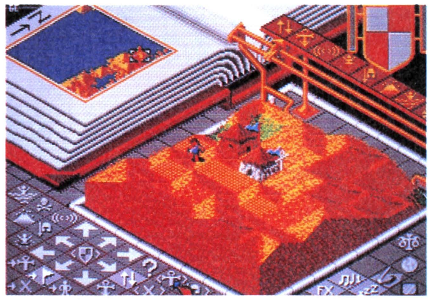
草原　最も民の生存に適した環境。ただし悪魔側にとってもね

平常時には民が死なないという点では楽な環境。だが、人口も増えやすく、神、悪魔ともにパワーがたまりやすいので、天変地異合戦となることが多い。気候が温暖で長距離を歩かせても安心なので、思い切ってどんどんシンボルを移動して速攻をかけるのが効果的だ。民に安穏とさせないように、城など大きな建物ができたら隆起で建物を小さくし、どんどん人を外へ出して進もう。



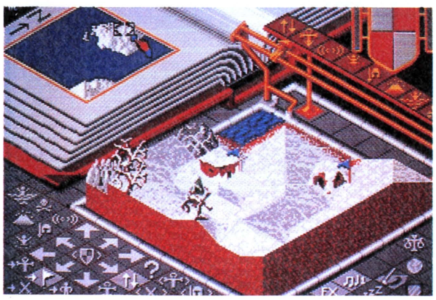
砂漠　灼熱の太陽が民を苦しませる。民を疲れさせるべからず！

過酷な環境なので、おもてを歩かせていると、民はすぐに行き倒れになって死んでしまう。なるべく近くに早めに、建物を建てやすい平地を用意してやるようにしよう。平地が十分でないうちに民を建物から出したりするのは厳禁。ただ、砂漠では建物の中にいる限りは人口増加率は草原以上なんだ。だから長時間歩かせないようにさえ気をつければ、意外とパワーはたまるんだよ。



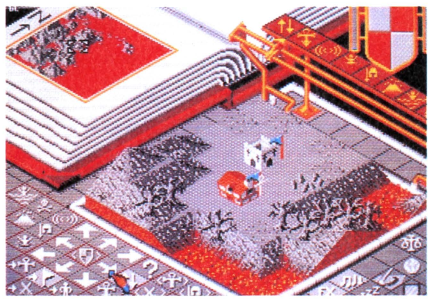
氷原　極寒の地は人が生きるにはつらすぎる土地。忍耐で勝負

氷と雪で覆われた白銀の世界。見た目はきれいだけど、民にとっては最も過酷な環境である。ちょっとおもてを歩いただけですぐに死んでしまうし、しかも人口もなかなか増えない。慣れないうちはかなりしんどい。草原と同じ調子で民に厳しくしたら、戦わずして自滅することになりかねない。この環境ではともかく我慢、我慢でじっくり腰をすえてかかること。最も忍耐を要する環境。



溶岩　枯れ果てたこの大地では、天変地異は恐怖である

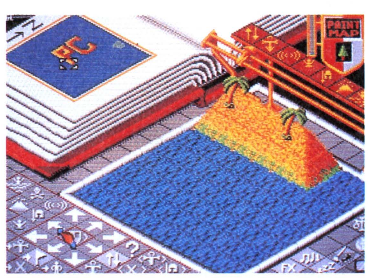
海が燃えたぎるマグマという灼熱の世界。木々は燃え尽きた灰の色。殺伐とした風景である。ここもまた戸外を歩くのがつらい、人が死にやすい環境である。ここでは、どんな天変地異もそれぞれ効果的で、逆にいえば使われれば脅威となる。天変地異をやられた時は即復旧につとめないと、たちまち民が死んでしまう。天変地異の効果音を聞いたら、急いで現場を探して飛んでいこう！



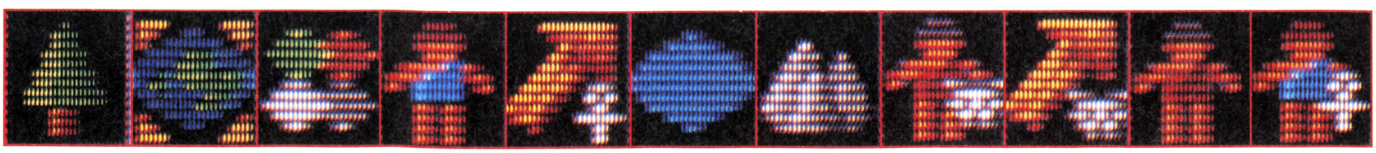
世界創造　PAINT MAP

神様たるもの、できあがった世界を動かすだけじゃ、おもしろくない。やっぱり世界創造が神様の本来の仕事だー！　というひとは、CUSTOMモードへどうぞ。このモードでは自由自在に世界創造が行えるんだ。なかなか上のステージへ上がれない時なんか、自分好みの世界で派手に遊ぶとスッキリするぞ。

まずはゲームセットアップ画面でペイントマップを選択しよう。次にペイントマップアイコンを押すと画面右上のシールドのところに次々と木や岩、シンボル、神側のリーダーや民、悪魔側のリーダーや民など、下の写真のようなキャラクターが表示される。あとはズームアップマップ画面上で山や谷を造成したり、好きな位置に岩や民などを配置して、お好みのままに世界創造すればいいってわけ！



⬅島の形も自由自在。ためしにP島とC島、合わせてPCの世界をつくってみたよーん。いかが？



軍略、政略を徹底解説！

三国志

英傑天下に臨む



ファンが待ちに待った『三国志』、いよいよ登場。あの劉備や、張飛たちで戦えるなんてドキドキするね。今回はゲームの進め方を徹底的アドバイスだ。

ナグザット／発売中／￥8,800　SLG

さあ、中国統一に向けて、つき進め!!

自分の好きな英雄を選び、中国統一をめざして進む『三国志』。ゲームは始めのキャラクター選択から始まるぞ。前回でも紹介したけれど、様々な英雄を選べるので、よくタイプを見て決めよう。

体力はその武将のヒットポイントだ。戦っていて0になると死んでしまう。武力は攻撃力にあたるので、この2つは当然多いほうが有利だが、つぎの知力が問題で、これが多いと焼討、強奪といった計略や探索、産業の向上などをうまくいかせることができる。実際の戦闘は抱えている武将に任せることもできるから、かなり重要なパラメータだ。

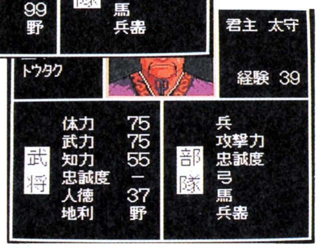
しかし、なんといっても大事なポイントは人徳だね。これがあるとないとじゃ大違い。低いと武将が敵に引き抜かれてしまったり、戦闘中に寝返ってしまう場合があるのだ。だから人徳の低い董卓を選んだりすると苦戦は必至というわけだ。そういう場合は人事コマンドの「報奨」を使って、武将の忠誠度を十分に上げておこう。

まぁ、知力や武力も「教育」「訓練」コマンドで後から増やすことができるから、つまりフォローが入らないのは体力と人徳だけだ。

ちなみに私は自分の趣味で劉備玄徳様を選びました。人徳もあるしね。



⬅劉備玄徳。人徳だけは誰にも負けないぞ。知力が欲しい。



➡対するは董卓。人徳も知力もなんにもないけどお金があるのだ。

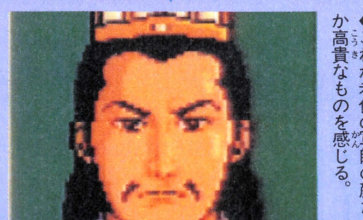
諸葛亮孔明あらわる！

劉備軍は戦い続ける。しかしそんななか、敵はますます巨大化していく。劉備軍が成長しているとき、敵もまた勢力を伸ばしていっているのだ。そんなとき、劉備軍玄徳の前にひとりの男が現れた。その名も諸葛孔明！ 中国史上最大の軍師といわれる男である。「三顧の礼」「出師の表」など歴史上には、彼にまつわる言葉は多い。

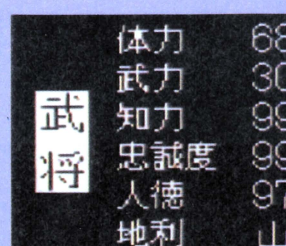
もちろん、このゲームにおいても彼は最高の軍師として現れる。そのあまりにも高い知力は、驚異的ですらある。そんな彼であるから、他の武将のように簡単には部下にできない。いくつかの条件が存在する。まずひとつは、君主が劉備であったほうがいいということだ。他の君主だった場合は、発見する確率がかなり落ちてしまう。残りの条件は、キミ自身で見つけ出してくれ。ヒントとしては、"歴史上、彼がいつどこで劉備の部下となったか"ということだ。がんばって見つけ出してくれ。彼さえ味方になれば「計略」、「作戦」などは、かなりの確率で成功する。あとは、彼を使いこなせるかどうかだ。



⬅ついに出会った最高の軍師。これで劉備軍に敵はない。



⬅これが希代の軍師の顔だ。何か高貴なものを感じる。



➡これがそのパラメータ。さすがというしかない。

回内政回 まずは国造りから！



⬅ゲーム開始時の自国だ。お金もお米もないけれど、国民には愛されている。いい領主なのだ。

劉備でプレイを開始すると領土はひとつだけ。キャラクターによって差はあるけれど、国力、つまり国が持つお金や戦力はあまり大きくない。とにかくプレイを開始したら、最初から戦おうと思わずに、自分の国を強くすることから始めよう。そうしないと隣国に攻め込まれたら、すぐに国が滅びてしまい、ゲームオーバーになってしまう。

ようするに、自分の国を守りながら力をつけて、敵国を倒していかなければならない。攻め込まれなくするためには、内政をしっかり行って国を安定させることだ。

これから、そのポイントを紹介していこう。



⬅なにか内政のコマンドを実行するときには必ず知力の高い武将を使おう。効果に大変な違いが出てくるのだ。



➡暇なときには教育をして、武将の知力を上げよう。やるとやらないのでは、国力の増大にかなりの差が出るぞ。

おススメ名将

張飛



張飛は劉備で開始すると配下にいる。絶対忠誠を誓っているうえに武力がすごい。戦闘のときなどは、先頭に立たせて突っ込ませるといいだろう。一騎討ちをすればまず負けることはない猛将だ。劉備は体力、武力、知力があまりないので頼りになる仲間だ。兵を多く持っていれば、国を任せても安全。

武将	
体力	97
武力	98
知力	40
忠誠度	99
人徳	42
地利	野

おススメ名将

関羽



張飛と同じく劉備の最初の仲間だ。張飛同様大変な豪傑だが、知力も高いのがポイントだ。それとなんといっても人徳が高いので、遠くの方の国を任せたりするのにも使えるぞ。有能な腹心だといえる。

武将	
体力	95
武力	94
知力	79
忠誠度	99
人徳	95
地利	野

1 国力を上げておこう

武器を買うにしてもなにをやるにしても、必要になるのはなんといってもお金だ。お金は毎年、4月に国の生産力と税率に応じて入ってくる。

もうひとつ、国民が生きていくのに必要なのが米。これもやはり生産力に応じて入ってくる。最低10,000は欲しい。

生産力は「産業」コマンドで増やしていこう。それと、税率を上げすぎると国民の忠誠度が下がるから注意だ。



⬅「産業」を行うのが基本的な国力増強だ。お金は半分ぐらい使うといいだろう。残りの半分は軍備にまわしたほうが安全策だ。



➡祭りなどをやって国民の忠誠度を上げるのもいいが、もともと忠誠度の高い劉備などはあまりやらなくてもいい。董卓はやりまくれ！

2 探索を行おう

国力を上げているとき、ある程度、国の状態が安定してくるとなにもできない時間ができる。敵も攻めてこないし、お金がないから行動できないときだ。そんなときは「探索」コマンドを活用しまくろう。お金もかからないうえに、国力のアップにもつながるぞ。

「探索」には"武将"と"物資"の2種類がある。"武将"は文字どおり隠れた武将を見つけだす。"物資"は米やお金、武器などを見つけだすことができるのだ。



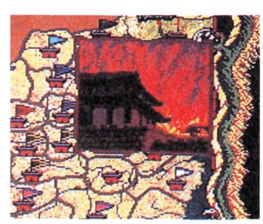
⬅ラッキー、武将が見つかった。強いといいが。

うまくいかないときもあるが、けっこう高価なものが手に入るし、有能な武将でも見つかるといきなり展開が楽になったりするので、「探索」はありがたいコマンドだ。知力の高い武将ほど成功する率が高いぞ。

3 計略を使ってかきまぜる

国力が安定してきたら、周囲の弱めの国に「計略」をかけていこう。「計略」には、相手の武将の忠誠度を下げる"離間"、火を放ち相手の国力を下げる"焼討"、兵を送り込んで、敵の財産を減らす"強奪"がある。

どれも効きめがあるので手があいたらやっておこう。自分が他国に攻め込んだときにも有利になるし、弱い国だと、いきなり同盟を申し込んでくることもある。ちょっと心が痛むけどね。



⬅いきなり焼討をかけると大成功。戦果は莫大だ。



➡弱くなったので同盟を結びたがっているぞ。儲け！

回軍事回 マメな偵察がポイント



⬅これぐらい国力アップしたら軍事にウエイトを。

国力も安定したところで軍備を整え始めよう。いくら生産力ばかり増やしても、兵士が少なかったら敵に攻め込まれてしまうから注意が必要だ。

これを防ぐためには「偵察」をいつもやっておくのがベストだ。「偵察」で自分の国に攻めてくる可能性のある国をチェックしよう。

敵はだいたい自国に半分ぐらい戦力を残して攻めてくるから、敵の戦力の半分が自分の国の戦力より多かったら危険だと考えていい。

まわりの国が自分の国に比べて強くなっていたら、「外交」コマンドを使って、一時的に同盟を組んでしまうのも手だ。そうすればすぐには攻めてこないぞ。



➡偵察すると…つっ強い。攻めてこないといいが。





⬆自分の国の状態を偵察することもできる。地形なんかも頭に入れておくといいぞ。

おススメ名将



関平

関平は探索で見つけた武将だ。全体のバランスがいい。しかし、知力が低いのが惜しい。なるべく「教育」コマンドをおこなって、知力を上げたい。お金がだいぶかかるけどね。始めから忠誠度が高くないときは「報奨」を使って上げたほうがいい。忠誠度が低いとかなりの率で裏切られるぞ。

武将	
体力	88
武力	83
知力	70
忠誠度	99
人徳	80
地利	野

おススメ名将



張遼

張遼もやはり探索でスカウトできる武将だ。全部の数字が80以上というバランスのよさ。

彼には、やはり遠くの国を治めさせるのがいいだろう。目つきは悪いけどなかなか信用できる武将なのだ。

武将	
体力	87
武力	86
知力	85
忠誠度	81
人徳	89
地利	野

1 とにかく徴兵と軍備をするのだ

国力を上げながら、少しずつ軍備もしていこう。始めのうちは敵に攻め込まれないのが目的だが、そのうちに敵に攻め込めるぐらいの戦力が整うはずだ。

基本的には「徴兵」コマンドを使って、兵士の数を増やしておけば大丈夫だ。国力のほうが上がって金銭的に余裕が出てきたら、「装備」コマンドで馬や弓を買おう。「探索」コマンドでも馬や弓が手に入ることもある。ま、そっちのほうはあまりあてにしないで地道に増やしていこう。

どちらにしても馬や弓は兵力の1割しか戦場に持っていくことはできない。



⬅武器を買うときの注意点は2つ。馬より、弓を多く買うこと。それと兵士の一割しか買わないこと。

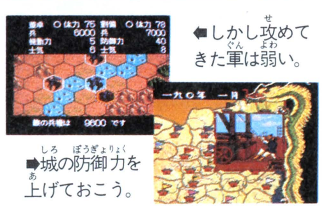
つまり、10,000人の軍だったら馬、弓あわせて1,000しか持たせられないのだ。コマンドで装備を買う場合、表示されている数の100倍買っていることになっている。馬を7買ったということは騎馬兵が700になるのだ。

2 すわ！敵軍が攻めてきた！



⬅準備してなかったのでこれしか武器がない！

敵軍が攻めてきたら、まず慌てずに相手の兵力や、装備を調べよう。こちらはなるべく犠牲を払わないで勝利しないと、結局つぎに攻め込まれたときに負けてしまうからだ。張飛などの武力の高い武将を使って一騎討ちでカタをつけてしまおう。



⬅しかし攻めてきた軍は弱い。

➡城の防御力を上げておこう。

持久戦や長期戦に持ち込んだりすると敵は一度撤退し、翌月に装備を十分整えて攻め込んでくる。そうなるとひとつしか国のないときは、あっというまに滅んでしまう。そうならないように「偵察」で他国の様子を見て、準備万端整えよう。

3 こちらも攻める準備を始めよう！

さて、十分に国力も安定し、軍備も整ったら、こちらから戦争を仕掛ける準備を開始しよう。

まず、武将に「訓練」コマンドを使って、武力を上げておこう。80以上は欲しいところだ。

「探索」コマンドなどを使って武将の数を増やすのも大事。



⬅"強奪"を行い敵の物資を減らしておくのだ。



➡訓練をして武将の武力を上げておくといい。

また、これだという国を決めたら"焼討"や"強奪"で相手の力を弱めておくのもいい作戦だ。そうすれば攻め込んだときに楽に制圧することができる。

攻める準備はあせらずにじっくりいこう。攻め込むチャンスはけっこうあるからね。

戦闘 開戦の前に偵察だ!!

準備が整ったら、いよいよ攻撃だ。と、その前にもう一度「偵察」コマンドを使って相手の国のことを調べてみよう。そのうえで作戦を立ててから開戦したほうがいい。

具体的に調べることは敵の兵力と装備。そして武将のパラメータと地形。あとなんといっても兵糧、つまり米の数だ。兵糧は敵よりも多く持っていったほうがいいので、この段階で、自分が敵の倍以上米を持っていない場合は開戦しないほうがいいだろう。



⬅こちらの準備は十分だ。あとは相手を選ぶのみ。

武将の数は、こちらが何人武将をつれて攻め込むかの参考になる。敵と同じ数投入すればだいたい間違いない。できるだけ敵より強い武将を投入しよう。あとは兵力と装備の折り合いがつけば開戦可能というわけだ。





⬆南陽なら我が軍の相手にとって不足なし。

おススメ名将

馬超



馬超は敵国の武将だ。かっこもすごいがとっても強いぞ。他国の武将だから「登用」を行わねばならない。しかし、忠誠度がすごく低いので、買収したり、説得したりして仲間にすることも可能だ。試してみる価値あり。

武将

体力	92
武力	93
知力	73
忠誠度	12
人徳	80
地利	野

1 いざ出陣 必ず勝って帰るのだ!!



⬅戦いのときは知力はあまり関係ないから武力と体力、そして忠誠度の高い武将を選んでいこう。

「攻撃」コマンドを使うときがきた。装備は十分。敵はすっかり弱体化という状態のはず。まず、つれていく武将の数を決める。あらかじめ偵察しておいたなら、敵の武将の数と同じ数だけつれていけばいい。君主は直接出陣しないほうがいいだろう。

一点突破を狙うほうが被害が少なくてすむので、強い武将に多く兵を持たせよう。

また、馬よりも弓兵のほうが若干強めなので、弓兵を多く持たせておこう。

出兵のときに持たせるお金と米はかなり重要だ。お金は戦闘中の兵器の開発に役立つ。また米は特に大切だ。戦闘中にこれがなくなると戦争に負けてしまう。必ず敵より多く持っていこう。また、お金も米も敵地を占領した後の自軍のものになるので、少ないと占領後にすぐに敵に攻め込まれ、兵糧不足で負けてしまうぞ。

攻めどきはなんといっても3月、占領後すぐに税の取り立てが行えるぞ。



⬅いざ出陣！ つれていく武将の数は敵の数と同じぐらいで十分だ。頑張ってくれ！

これが必勝パターン



⬅陣を配置して武将を配置する。武将は敵とすぐに戦闘に入れるように配置。



➡突撃陣形をとって敵の武将だけを狙え。武将と武将を戦闘状態にいれてやれば…。



⬅このとおり一騎討ちにはいるぞ。武将を倒せば、こちらの勝ちだ。説得して仲間にするのも有効な作戦だ。差は歴然、この勝負はこっちのものだね。

2 城は兵糧攻め、戦闘は一騎討ちでいけ!!

戦闘はなるべく被害を少なくしておかなければならない。でないと占領した後の自軍の状態を立て直すのに時間がかかってしまう。

そこで、まず敵の各部隊には強い武将の軍をぶつけ、一騎討ちをさせるようにしよう。これなら兵を失わずにすむからだ。

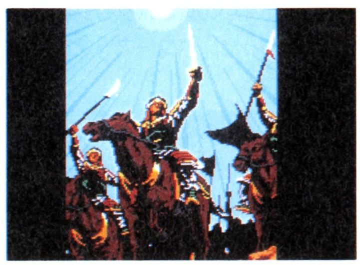
まわりの敵を倒したら城を包囲しよう。こちらの兵糧のほうが多い場合は、攻めなくても敵は兵糧切れで負けてくれる。そうでないときはいそいで攻撃しよう。戦いは30日過ぎると強制的に攻撃側の負けになるぞ。



⬅敵は降伏してこちらの捕虜になった。敵の兵も合流するので強くなれるぞ！



➡そして敵の大将は米が切れて退却した。少ない犠牲で領地を増やせた。



⬅戦いは始まったばかりだ。この国もうまく治めながら、つぎの国に侵攻する準備を整えよう！

戦いはまだ続くぞ!!

緑の地球を取り戻せ！

HELLFIRE S
ヘルファイアーS



かおるとユウの美少女コンビが地球を救うために大活躍。ビジュアルシーンもバリバリのこのゲームを、最終面まで完全攻略するぞ！

NECアベニュー／4月12日発売／¥6,800　STG

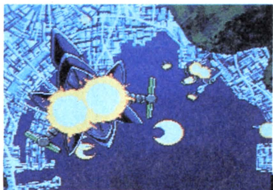
緊急事態発生！スタンビート発進せよ!!



➡地球にせまる敵戦艦。はたして彼らの正体は一体何なのか？ 人類に危機が訪れる…。

遥かな未来、人類はナゾの異星人の攻撃を受け、その圧倒的な攻撃の前に地球の壊滅は時間の問題だった。人類の最後の希望は全方位レーザーを装備した最新鋭戦闘機スタンビートだけであった…。というオープニングで始まる『ヘルファイアーS』。期待の本格シューティングゲームの移植作だ。

今回のPCへの移植にあたって、新たに「アナザーストーリー」（番外編という感じ？）と銘打ち、かおるとユウの２人コンビの戦闘という設定で、たくさんのビジュアルシーンが盛り込まれている。作画はその業界では有名な北爪宏幸さん。こりゃ楽しさ倍増だ！



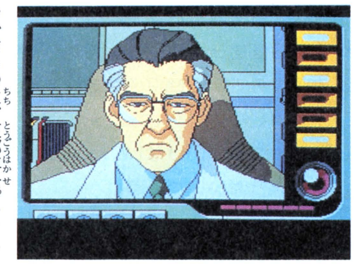
⬅日本にあるスタンビート開発基地に強襲をかける敵。これにより4機のスタンビートが破壊された。



➡敵の装甲は厚く、現用戦闘機の攻撃では一切歯が立たなかった。頼みはスタンビートだけだ。



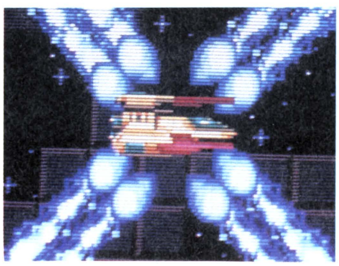
➡輸送機でスタンビートを運び出すかおる(右)とユウ(左)。かおるたちは、南米基地をめざす。



➡かおるの父、東郷博士。アインシュタイン研究所の所長だ。かおるたちが発進するまでの図となる。

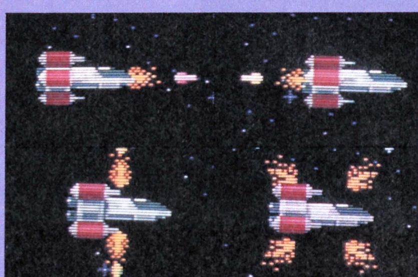
4つの攻撃パターンとアイテムで敵を撃破だ!!

『ヘルファイアーS』の敵はカタい！　そのうえ、さまざまな攻撃パターンで攻めてくる。そこでプレイヤーは、４つの攻撃パターンと５つのアイテムを駆使して、パワーアップして敵に立ち向かうんだ。



➡スタンビート号のフル強化状態だ。こうなっても油断するとすぐにやられてしまうぞ。

攻撃パターン



前、後ろ、上下、ナナメの４種類がある。状況に応じてうまく使い分けるのが勝利へのカギだ。

アイテム

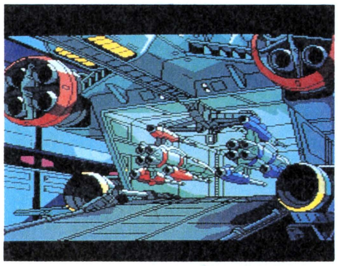
P	パワー　スタンビートの攻撃力アップ。５段階にアップしていく。
S	スピード　自機のスピードがアップする。とりすぎないように。
G	ガード　シールドを張れる。自機の色が変わるのでわかる。
1UP	1 UP　当たり前だが自機が１機増える。わりとよく出てくれる。
B	ボーナス　得点が増えるというありがたくも何ともないヤツ。そのうえよく出る。

ステージ1 成層圏で敵を迎え撃て！

スタンビートを開発中の研究所が敵の急襲を受けた。残ったのは未完成のスタンビートわずか2機。かおるとユウは所長の命を受け、地球人類最後の砦、南米基地に向かった。

ステージ1は練習用のステージだ。と、いいたいところだが、いきなり敵は強烈に攻めてくるぞ。アドゥールと砲台を撃破してアイテムを出し、このステージ内でパワーアップを完了しておくことが望ましい。中ボスと大ボスが現れるが、パワーアップがすんでいれば、たいした敵ではない。

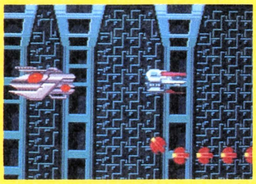
それからスタンビートの攻撃切り替えのパターンも早めに覚えておこう。つい、ナナメ攻撃ですましてしまいがちだが、上下撃ちなどを活用しないと危険なところも多い。



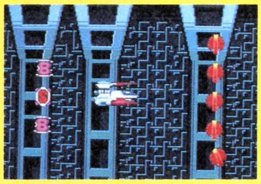
⬅輸送機に収納されるスタンビート。1号機は指揮用。2号機は索敵用に作られている。

アドゥールは後ろから倒せ！

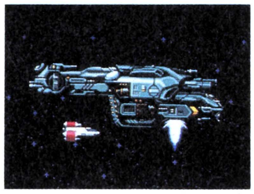
アドゥールは攻撃は激しいが、破壊するとアイテムを出してくれる。さらに後ろから倒すと3個もアイテムを出すぞ。



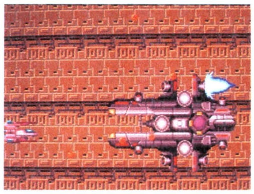
⬆アドゥールだ。敵にやられないように後ろにまわって…。



⬆撃破成功！　ご覧のとおりアイテムが3個出ているのだ！

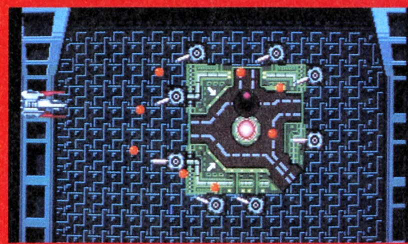


⬅輸送機から発進するスタンビート！



⬅中ボス・ラルガッスだ。なかなか強い。

大ボス・ベルグドル



ベルグドルの弱点は、中心の赤いコアだ。まわりの砲台を潰してから、ゆっくりやっつけてしまおう。

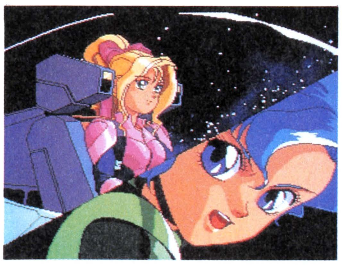
ステージ2 南西に進路を取れ！

高度を下げたスタンビートはエジプトで敵の地上部隊と接触、ふたたび戦闘状態に入ってしまった!!　というわけでステージ2はエジプトが舞台なのだ。だから敵もいかにもエジプトといった感じのヤツらが多い。おまけにやっぱり強いぞ。

始めは上下から突然出てくるドルメン（頭に砲台をつけた顔だ）に注意しよう。うっかりしているとやられることが多い。

後半はアイテムを出してくるミーティアの上下に動く岩にはさまれないようにしよう。とくに、ボスキャラの出る直前に上下に動く障害物がたくさんある地帯が待っているぞ。ここは慌てずに、一番左端でギリギリまで粘り、道ができた瞬間に一気に通り抜けるんだ。

このステージでも途中でシールドアイテムが出るので、それは確実にとっておくこと。



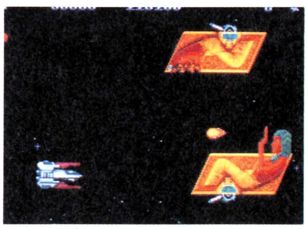
⬅敵の大部隊をキャッチしたユウ。敵を避けるため2人はコースを変更して南西に向かうが……。



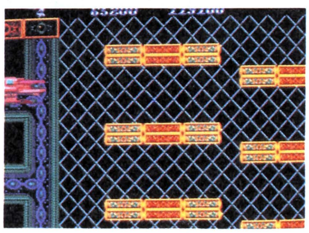
⬆エジプトで敵部隊と遭遇。ピラミッドをバックに怪しげな敵が次々と襲いかかってくる！



⬆上下に出てくるネフィル。弾をばらまくので撃ち逃すと大変危険な相手だ。

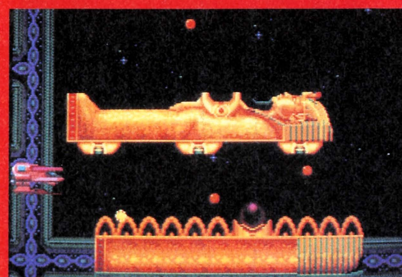


⬅突然上下から飛び出してくるミーティア。画面の左寄りに位置して、前方攻撃にしておくといいぞ。



⬅問題のスルーゾーン。落ち着いて一気に通り抜けよう。抜けてもすぐに敵がいるので、ナナメ攻撃にしておこう。

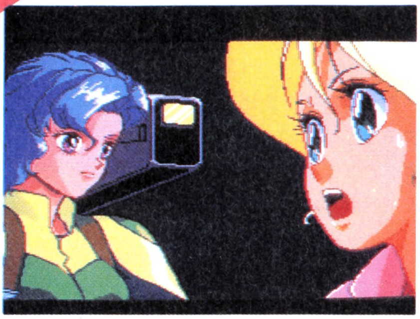
大ボス・フィメール



フィメールは下に下がって、左右に弾をよけながら攻撃するといい。パワーアップしていれば楽勝だ。

ステージ3 これが地球？ 改造されたアフリカを行け！

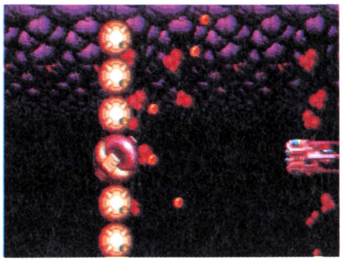
⬇変わり果てた砂漠の姿に驚くかおる。ユウは現実を冷静に受けとめている。



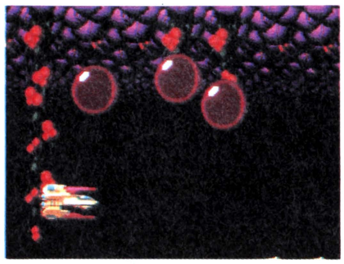
かおるとユウは惑星改造で変わり果てたダカールの砂漠を抜ける。そして敵の強襲を受ける2人。はたして南米へたどり着けるか？

ここは、中ボス、大ボス以外はあまり強敵は出ない。そのかわり、弱いがすばやい敵や、動きはのろいが弾をばらまく敵が出る、テクニカルなステージなのだ。ここでは現れた敵をいかにすばやく倒すか、ということが重要になってくる。たとえば、ゆっくり落下してきて地面で破裂すると弾をばらまくグレープや、ピョンピョン跳ね回るシュツルムなどが襲ってくるが、出てきてすぐに撃破すればたいした敵ではない。逆に撃ちそこねると、中ボスであるGマインR（重力地雷）が出現し、苦戦を強いられたりする。“攻撃は最大の防御”というわけだ。

また、ステージの出だしで結構アイテムが出るので、前のステージでやられたプレイヤーは十分に補給ができるだろう。もちろんアドゥールも出るので、後方からの攻撃でアイテムを稼ぐという手もある。中ボスのGマインR、SマインRも大ボスのスペシネフも、パワーアップが十分なら恐れるにたらないぞ。

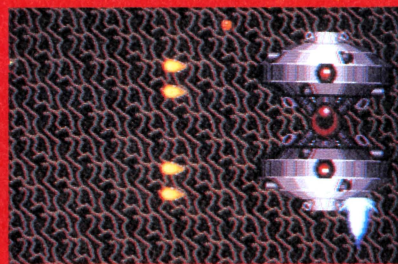


⬅中ボスGマインR。中心が弱点の重力地雷といったところか？　カタいので集中攻撃をするのだ。



⬅グレープ。ゆっくりと落ちてくるので油断してよけていると地面で爆発して弾をばらまくぞ。

大ボス・スペシネフ



スペシネフはかなり弱いぞ。主砲をよけながら、ビームを連射していれば簡単に倒せる。

ステージ4 ついに南米へ、基地は目の前だ!!

ついに南米へ到着した2機のスタンビート。しかし、アマゾンの熱帯雨林もまた異形の生物が闊歩する不気味なジャングルへと姿を変えていた。

いよいよ後半戦に突入だ。ステージ4は、敵がメチャクチャに強い。そのうえ、これでもかとばかりに出現するのだ。スタンビート最初の大ピンチといっていいかもしれない。まず、途中でかならずシールドが出てくるので確実にとること。それでも、敵の連続攻撃でやられてしまうことがままあるから、まったく恐ろしいステージなのだ、ステージ4は。

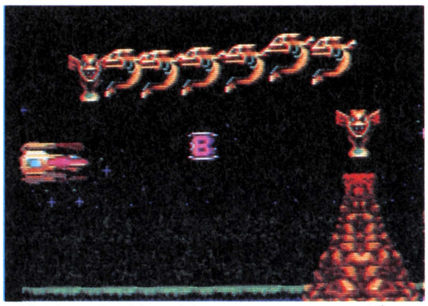
強いのは敵の魚の化け物ナーゴ、ビサイガー、ビサイアーの3種類だ。とくに塔から連続して出てくるビサイアーには要注意だ。

スタンビートの基本状態ではステージクリアがおぼつかないので、パワーダウンしている場合は、とにかく敵の攻撃を受けないようにして、ナナメ攻撃を利用しながら確実に倒していこう。そこでアイテムをとり逃さないようにして、確実にパワーアップしていくようにすること。しかし、ボスキャラのサッチュル・マウスはたいした敵ではないので、パワーアップしていれば倒せるはずだ。

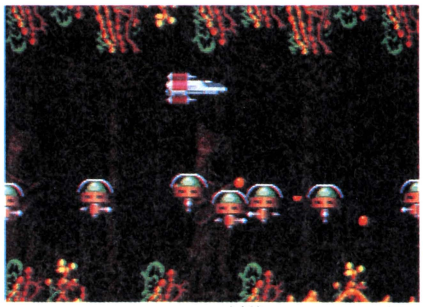
強敵 フェルディナンド



⬆フェルディナンドはスタンビートでは破壊不可能だ。2門ある砲台を沈黙させるのに専念しよう。



⬆水中から出る塔から襲ってくるビサイアー。動きが読みにくいのでコイツもかなりの強敵となる。



⬆ソリッド。これもかなりの強敵だ。いきなり8機ぐらい出現して攻撃を仕掛けてくる。

大ボス・サッチュル・マウス

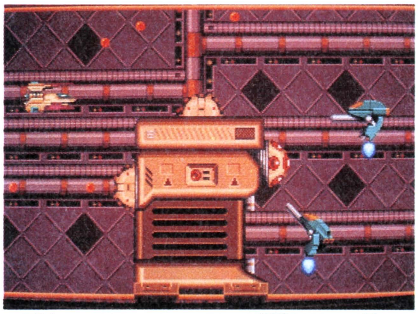


サッチュル・マウスはこのステージで一番弱い敵だ。ナナメ撃ちにして、弾をよけ続ければ簡単に倒せる。

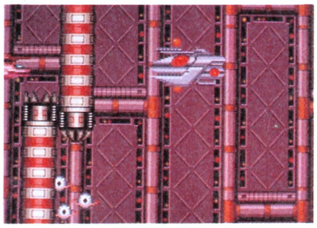
ステージ5 南米基地で2人を待っていたのは…

アマゾンの敵軍団を撃破し、南米基地にたどり着いた2人。しかし、「クラック粒子砲」を開発している地下70階までの道のりは長い。

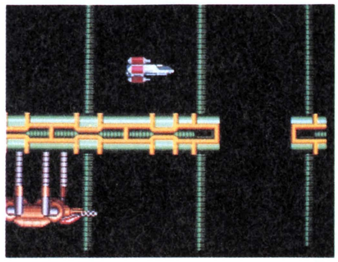
地球軍のアマゾン基地の中で敵と戦うという設定が、このステージ5だ。せまい通路の中でも敵の攻撃はあいかわらず激しい。たいした敵キャラは出ないが通路の陰に隠れて攻撃してきたりするので、攻撃パターンの切り替えが必要になってくる。とくにティーガー



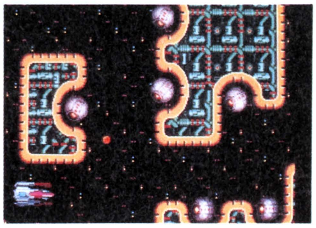
⬆中央にあるのがゼンブ。3つの砲台がついた塔だ。砲台は破壊するとアイテムを出してくれるぞ。



⬅下からニョキニョキと塔が出てくる。最後に2本出る危険なこの部分は、一番左にいれば大丈夫だ。



⬅下の階に降りていくスタンピートをスベルが狙う。前後撃ちにうまく切り替えて攻撃しよう。

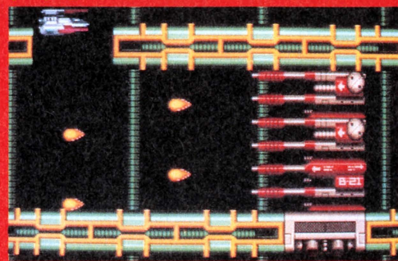


➡通路にトゥールが埋まって攻撃のチャンスを待っている。赤いヤツはヤクトトゥールで破壊するとアイテムが出現。

(2本足の戦闘機)が連続して現れる場所と、通路の内側にトゥール(丸い砲台)が埋まっている地点が一番危険だ。

また、スピードアップをとりすぎてしまうと、壁にぶつかりやすいので、注意しよう。ボスキャラにあう直前になると、通路が下に下がり始めるので衝突しないように注意。

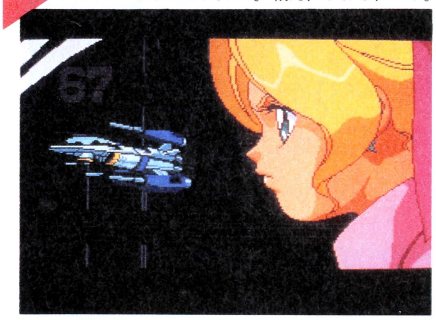
大ボス・シェンエン



最下層で待ち受ける大ボス・シェンエン。コイツもまた、前方攻撃で楽勝だ。

ステージ6 敵の本体へ！スタンピート決死の特攻!!

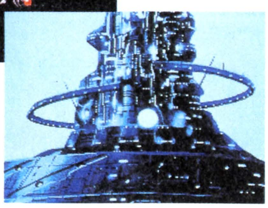
⬇落胆する2人に敵のコントロールシグナルが入った。戦え、かおる、ユウ。



最終ステージは3大戦艦との戦いだ。戦艦は完全に倒さずに上下どちらかの砲台を沈黙させて、かわしていこう。幸運を祈る！



⬅最終ステージだけあって、敵の攻撃はまさに雨あられだ！



➡そしてシヴァを倒した後にかおるとユウが見たものは…。

3大戦艦現る！

ミドガルド



⬆最初に襲ってくる戦艦がミドガルドだ。連続して出るので、現れたらすぐに砲台を破壊してしまおう。

アスガルド



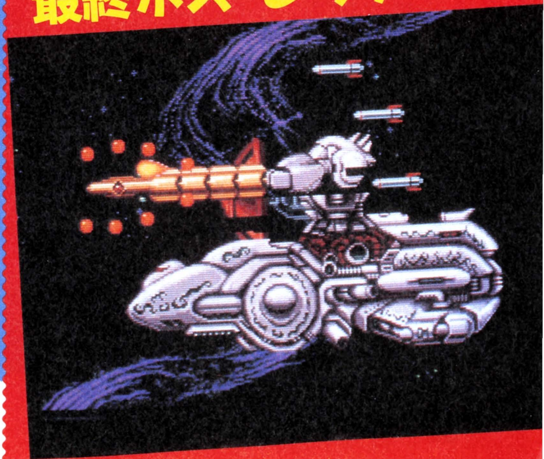
⬆アスガルドは背中についている主砲が強力だ。先に攻撃しておいて、上で攻撃をよけているのが正解だ。

ヨツンヘイム



⬆ヨツンヘイムは下部にある2門の砲台を沈黙させて、下に潜り込んでいるのが安全だ。ミサイルに注意。

最終ボス・シヴァ



前半戦を徹底攻略していくぞ！

ADVENTURE ISLAND
アドベンチャーアイランド



RPG要素と、マイキャラの変身という楽しさが加わったACT『アドベンチャーアイランド』。その前半の部分を、攻略ポイントごとにバッチリ紹介しちゃうのだ！

ハドソン／4月19日発売／¥5,300　ACT　2M　B・U

それぞれ特徴を持った6種類のマイキャラ

あの名作『ワンダーボーイ』の続編がいよいよ登場だ！　RPG要素が前作よりさらに濃くなっていて、攻撃力や防御力などがパラメーター表示されるぞ。しかもこの数値は、より強力な武器や防具、アイテムなどを入手することによって高められていく。つまり、ゴールドをたくさん稼ぐだけで、ある程度まではクリアが可能になっているのだ。だから、ACTがニガテだという人にでも安心してオススメできちゃうデキだぞ。

そのうえ、マイキャラが次々と6種類のキャラに変身していくのも、このソフトの面白さ。強敵・ドラゴン族のボスキャラたちを倒すと、そいつらの呪いによってマイキャラが別のキャラに変わってしまうのだ。だけど、キャラたちはそれぞれ大きな特徴を備えている。そしてその特徴のおかげで、それまでは行くことができなかった場所へも、簡単に進むことができるようになるのだ。

このように、ゲームを面白くさせる要因が大きな2本の柱となっていて、さらにそれが組み合わさって一層面白くなっているので、このソフトは買ってソンはなし。若干、操作性に難がないわけじゃないけど、プレイを続けていればすぐに慣れる程度なので、そう気にするほどのものではないのだ。

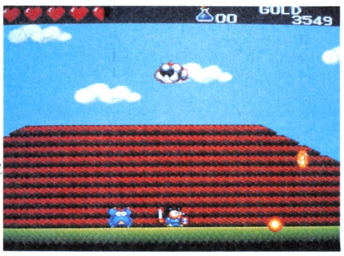


⬅前作のラストシーンが、このゲームのオープニングになっているのだ。



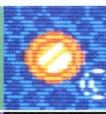
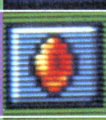
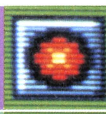
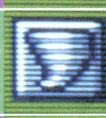
➡キャラには〝魅力〟のパラメーターもあり、それしだいで武器と防具が購入できるのだ。

豊富なアイテムを駆使して突き進め！



➡アイテムをうまく使っていけば、ラクに先へ進めるぞ！

右にある10種類のアイテムは、敵キャラを倒したり、宝箱を見つけ出したりすると入手できるものばかり。たまに、武器や防具までそうして入手できることがある。しかも敵キャラの場合、倒すと必ずどれかのアイテムを出すので、倒せば倒すほどそれから先の戦いが有利になるぞ。しかし、やられるとなくなるものもあるので油断禁物。

ゴールド		世の中はみんなゼニや！　というわけで、この世界でもこれをしっかりためておかないとクリアは難しい!!
ライフ		ライフには大きいものと小さいものがあり、それぞれその大きさに比例して、マイキャラの体力を回復する。
くすり		持っていると、やられてもその場で復活できる。持てる数は3つだけ。ボスとの対決では不可欠だぞ。
ストーン		武器と防具を買うのに必要なのが、ゴールドと〝魅力〟。その〝魅力〟の数値を上げるのがストーンなのだ。
カギ		合鍵が必要な扉の前では、ほとんど必ず出現するアイテムだ。しかも、どの扉にでも使うことができる。
ファイアーボール		けっこうよく入手できるアイテム。使うと、地面を弾みながら飛んでいき、当たった敵を倒してくれる。
ハリケーン		地面にそって一直線に進んでいき、敵を倒していく。持続性があるので、複数の敵へ有効に使える。
ゆみや		このアイテムは矢が真上に飛ぶぞ。だから、手が届きそうもない空中の敵に対して使おう。
ブーメラン		これを投げると、再びUターンして手元に戻ってくるので何度でも使える。便利だし、威力もなかなかだぞ。
サンダー		攻撃系アイテムの中では一番の威力を持つ。使うと、画面上の敵をすべて倒してしまうのだ。



ヒューマン・ステージ　すべてが始まる、オープニング！

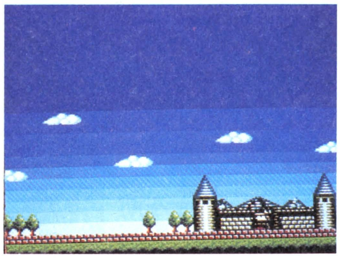
前作のラストシーンが、引き続きこのゲームのオープニングステージになっている。前作を最後までプレイした人には、懐かしいステージとなるだろう。

またこのステージでは、特別にライフの数が多いうえに敵から受けるダメージも少ない。つまり、このステージは簡単にクリアできるのだ。ただし、通る道によっては無限ループがあって、何度も同じ所を行ったり来たりするハメになるので注意しよう。



⬅どの通路が無限ループなのか把握しよう。でないと、いつまでもここから出られない。

⬇ボスを倒すと、ようやく敵の城から脱出！音をたてて城が崩れ、ついに本編の始まりだ。



Boss メカ・ドラゴン

ドラゴン族の弱点は、共通して顔の部分だ。コイツは、攻撃も激しくないので、タイミングをとってジャンプしながら、顔にダメージを加えよう。



⬆画面の右上には、ボスのＨＰが表示されている。



リザードマン・ステージ　離れたまま、火を吐いて攻撃だ！

➡基本的に、この町から各キャラに合わせたステージへ。

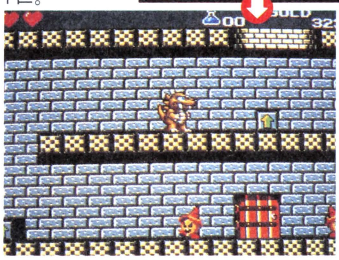




⬆砂漠地帯ではよく登場する、名物キャラの中の１匹。

⬇ピラミッドは、階段のように上に上って裏側へ行くことができる。





⬅中にも敵がいっぱい！　頂上のボスの部屋をめざして突き進め!!

メカ・ドラゴンを倒した直後、その呪いによってヒューマンから姿を変えるのが、このリザードマン。彼は火を吐いて、アイテムを使わなくても離れた敵を倒すことができるうえに、溶岩の中へもダメージを受けずに歩くことができるのだ。

そんな熱さに強い彼だから、活躍するステージはピラミッドもある砂漠地帯になっているぞ。

Boss マミー・ドラゴン

コイツは動きが速いので、簡単に顔を狙うことはできない。さらに、その口からは緑色の息を吐くため、離れたからといって油断はできないのだ。

しかし、コイツにダメージを加えるのは、その息を吐く直前がチャンス！　いつもはめまぐるしく動くヤツだが、息を吐く直前だけ一時的に止まるぞ。



⬆コイツは翼を持っていて、飛ぶこともできるぞ。



マウスマン・ステージ　ブロックしだいでどこへでも！

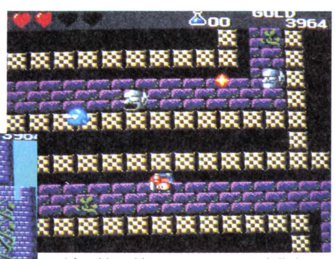
⬇このブロックでできている壁なら、どんな所でもマウスマンの通り道！





⬆彼が活躍するステージは、主にジャングル地帯。彼しか来れない場所だ。

前ステージのマミー・ドラゴンの呪いで、今度はマウスマンに。彼の特徴は、マップの壁や道などを形成しているブロックしだいで、思ってもみなかった所を通れるというところ。この特徴を生かせば、新しい武具屋を見つけてより強力な武器や防具を購入したり、簡単に宝箱の眠っている部屋へ入っていけたりするのだ。だから入念に、マップのあちこちを調べてみよう。





⬆塔の中は狭いダンジョン。頂上へは、長い道のりを走破する必要がある。

⬅ジャングル地帯の果てには、この塔が。頂上にはボスが待っているぞ！

Boss ドラゴン・ゾンビ

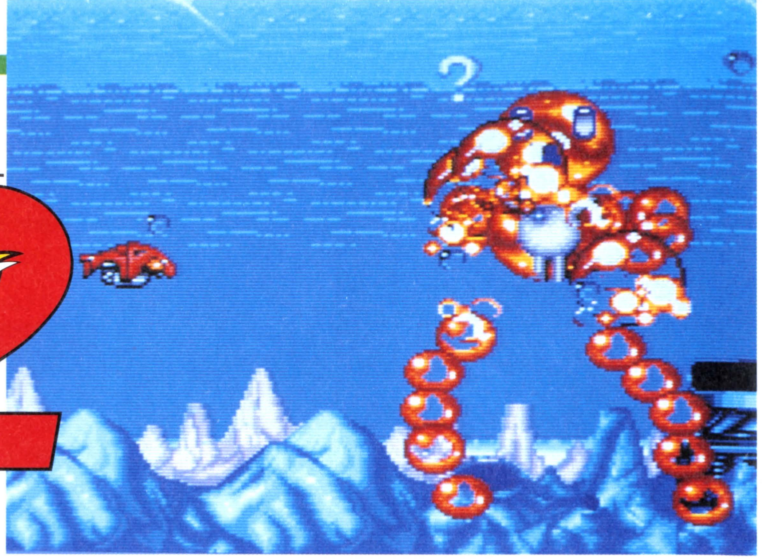
コイツも緑色の息を吐き出して攻撃してくるうえに、地下に潜って移動し、頭から突き出た角をマウスマンに当ててくるぞ。そのため、この角攻撃をジャンプでかわしながら、息を吐き出す直前で顔にダメージを与えよう。コイツも息を吐くときは、その活発な動きも止まって狙いやすくなるのだ。



⬇ダメージを与えれば、緑色の息は吐き出さないぞ。

前半の攻略テクをシュビッと紹介！

改造町人 シュビビンマン2 ―新たなる敵―



たいへん！　博士が何者かにさらわれちゃったのぉ。博士を助けるために、私をステージ3まで連れていってほしいの。この2ページを読めば、私のお願いかなうと思うわ♡（キャピ子）

メサイヤ／4月27日発売／¥6,600　ACT　4M

博士がさらわれた。行け！　シュビビンマン

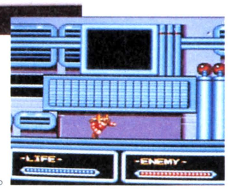
無責任な博士にサイボーグにされてしまった太助とキャピ子。そんな2人へある日、博士から「元の体に戻してあげる」との連絡が入ってきた。それを聞いた2人は、喜びいさんで博士の待つ研究所へと街を駆け抜けていく。

こうして期待に胸ふくらませて研究所に来た太助たちだが、博士は何者かにさらわれてしまっていたのだ。このままでは元の体に戻ることができない……。こうして2人は博士を助けるべく、新たな戦いへと向かうのであった。

これがオープニングストーリーなんだけど、ゲーム内容のほうは、ダメージを受けたときなどのキャラクターのリアクションが大げさで面白いし、各ステージが終わるごとにビジュアル付きのイベントが用意されてて、キャラクターとストーリーを重視した作りになっている。ただちょっと難易度が高めだから、気を引き締めてかからないと先のステージに進むなんてことはできないぞ。また2人プレイはお互いの体力を共有してるから、息が合わないとかえって難しくなるのだ。



⬅平和な街中を研究所へとひたすら走る太助。魚屋の格好が妙にイイ味出してるよね。



➡研究所に着いたキャピ子。しかし博士の姿は見あたらない。さらわれた博士をとり戻せ。

シュビビームで敵をけちらせ!!

エネルギーをチャージ！

前作と違って、武器は飛び道具になった。普通にⅡボタンを押すと、3連射まで可能な通常弾が撃てて、さらにボタンを押しっぱなしにしてエネルギーをためることで、キャラが点滅し、より威力のある“シュビビーム”が撃てるようになるのだ。通常弾ではなかなか倒せない敵（ボスなど）にはシュビビームをおみまいしてやれ。



⬇硬い敵は、シュビビームでやっつけてしまえ！

⬆3連射まで可能な通常弾。ザコは一発でしとめられるぞ。

2人プレイの醍醐味。協力（？）シュビビーム

2人プレイで両方ともシュビビームを撃てる状態になったら、息を合わせてどちらか1人が相手にシュビビームを発射し、もう1人がそれを受けとった瞬間に再発射すると、さらに強力なシュビビームが撃てる。

これを発射するキャラが、キャピ子か太助かによって効果が違うのだ。

キャピ子



➡キャピ子の強力シュビビームは、あまり威力がないけど、横だけじゃなくって上にも撃てちゃうのよ♡

太助



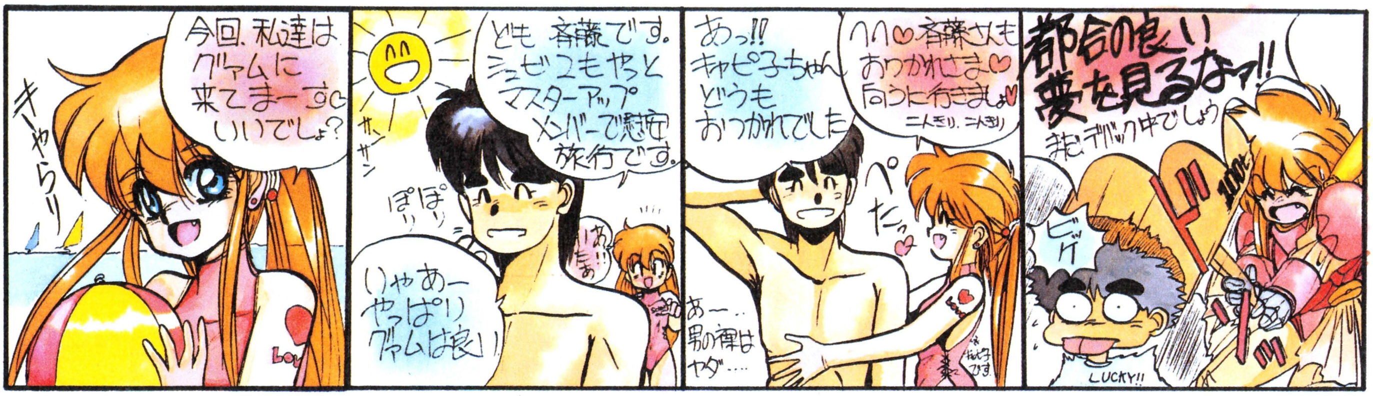
➡オレの強力シュビビームは、上には撃てないけど、威力は抜群なのさ。オレの横にいるヤツは一撃であの世行きさ。

失敗！



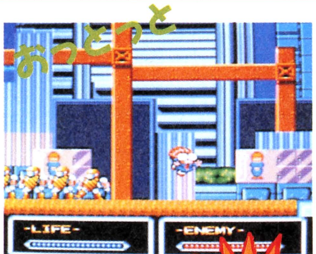
⬅エネルギーをチャージしてない状態で相手のシュビビームを受けとると、火の玉となって画面中を飛び回る……。

　イラスト／うらべすう

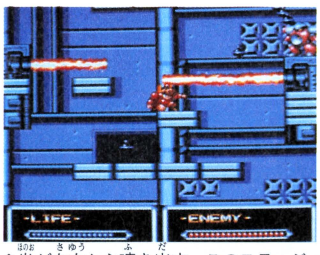


ステージ3までの難所をシュビビンチェック

ステージ1 博士の待つ研究所へ急げ！



➡足をすくった工事人は、シュビビンマンの命を狙う中ボスだ。シュビビームで軽～く倒してしまえ。

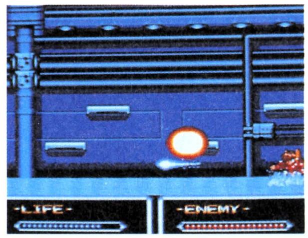


⬆炎が左右から噴き出す、このステージの難所。しゃがんで避けつつ、炎がひきはじめたらジャンプして上に進もう。ちなみに、爆弾を落としてくる敵を倒すと、HPフル回復のバッテリーを出すぞ！

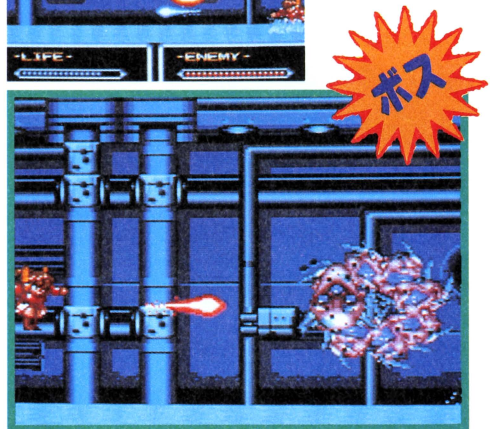


➡このボスはおでこあたりが弱点。通常弾では少しのダメージしか与えられないから、シュビビームで攻撃するのがベスト。ビルから落ちても死なないので、ボスが撃つミサイルだけを注意して戦え！

ステージ3 下水の敵は臭くて強い!?

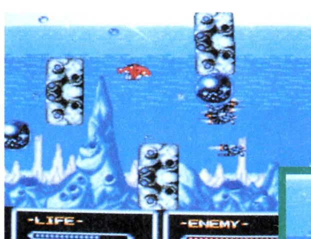


⬅画面の右端で左に向きながら攻撃しつつ進もう。そうすれば少ないダメージでボスにたどり着けるはず。硬い敵は注意。



⬆頭が弱点なんだけど、絶え間なく動き回るため攻撃がしにくく、そのうえ硬い。画面のやや右側でボスがグルグル回りだしたら攻撃のチャンス！　すかさずシュビビームを撃て!!

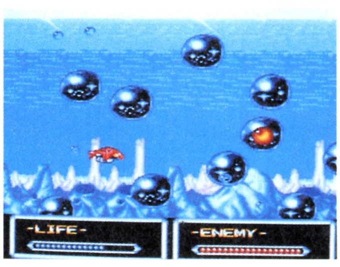
ステージ2 潜水艦でシューティング！



➡障害物が上下に動き、通るタイミングがムズい。間合いを計り、ササッと前に出てかわすのが基本。



⬆中盤あたりから、地形が変化するトラップが出現する。最悪の場合、行く手を完全にさえぎられて、そうとう痛い目にあうことも……。地形が少しでも動いたら前に出ろ。



⬅障害物の大群は、ほとんどが破壊不可能だけど、オレンジ色の障害物はシュビビーム一発で破壊でき、しかも周りの障害物まで誘爆してくれる。



⬅顔の下にある丸い部分がこのボスの弱点だ。しかし、ダメージを与えられるのは弱点が回転しているときだけ。

スタンダードコースを走破！

MOTO ROADER II
モトローダーII



前作以上にスピード感を追求した『モトローダーII』。4種類もあるコースレベルのうち、スタンダードタイプをドーンと紹介するぞ！

メサイヤ／発売中／¥6,500　SPG　3M

仲間が5人集まれば、絶対このソフト！

マルチタップを使った5人同時プレイで話題を呼んだ前作を、さらにパワーアップさせて面白さを倍増したのが、この新作ソフト。続編というと、前作の方がよかったというソフトがけっこうあるけれど、『モトローダーII』に関していえば、それは当てはまらない。

たとえば、5人同時プレイをそのまま残すどころか、さらに車に兵器オプションを装備させることによって、よりエキサイティングなバトルプレイが楽しめるようになっている。そして、レースゲームには必要不可欠なスピード感も十分に味わえるよう、スクロールは縦のみに変わっているのだ。



⬆仲間5人で同時にプレイすれば、レースにジリジリとした緊迫感が味わえるぞ！

コースには4種類（ビギナー、スタンダード、テクニカル、スペシャル）のレベルがあり、それぞれ8コースずつ競いあう。そして、レベルが高くなるにつれて、トラップの数などが変わっていくぞ。また、コース自体は5種類（高速道路、サバンナ、火山地帯、ツンドラ地帯、遺跡）あり、これらがいくつか組み合わさってできている。そのため、コースの種類も豊富になり、いろいろなレースが楽しめるようになったのだ。

さらに忘れてはならないのが、車体の種類。車種自体は3種類だけだが、それぞれボディチェンジできるので、グラフィック的にとても楽しめるぞ。

さぁ、キミは全コースをみごと走破して、栄光の総合優勝ができるだろうか！



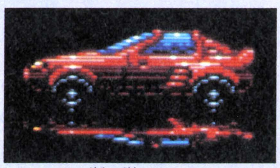
⬆激しいレース展開に、一服の清涼剤を！ というわけで登場してくれる、レースクイーン。

アイテム・オプションリスト

選択はいろいろ

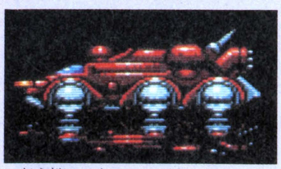
選択できる車種は3つ。それぞれいろんな特徴があるので、自分にあった車種を選ぼう。またコースによっても、有利な車種、不利な車種があるのでしっかり見きわめよう。

カー



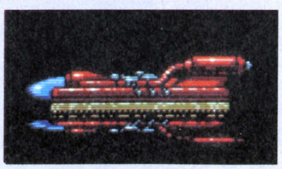
⬆もっとも速く走ることができる。ただし、耐久性がやや弱い。

タンク



⬆耐久性が強いので、ファイター向きの車。兵器よし、体当たりよしだ。

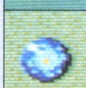
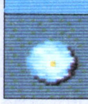
ホバー



⬆コースを無視して走れるが、けっこう操作には慣れが必要だ。

アイテム

これは、レース中に左右に大きく揺れながら道路上を流れてくる。またどの車種が取っても、その効果は変わらず発揮するのだ。

	赤はオプションのリペア。現在装備している兵器などのオプションの使用回数が、マックスに回復する。
	青は耐久力のリペア。効果はオプションのリペアと同じで、車の耐久力を完全に回復してくれる。
	緑はスピードアップ。レース中の車のスピードが、一定時間だけアップするのだ。
	黄は無敵。これも一定時間のみ有効で、ほかの車に体当たりされたり兵器で攻撃されても、ノーダメージなのだ。
	グレーはダメージ。アイテム中唯一、取ってはいけないもの。あっというまに耐久力が減ってしまうぞ。

スタンダードコースを激走するぞ！

ラウンド1 サバンナ→遺跡コース

ていねいに走ろう！

最初のコースだけに、厳しいトラップは全然ない。ときどき道路が2本に分かれていたり、障害物などがポツポツとあったりするだけ。ここで手こずるようでは、この先のコースへは進めないぞ。なるべく車を左右どちらかに寄せて走ろう。そうすれば、ある程度のトラップはかわすことができるはずだ。あとは、それほどテクニックを使わなくても、簡単にトップで走りきることができるぞ。



➡突然、道が2本に分かれたりすることがある。注意！



➡お邪魔キャラもさっそく登場。爆弾を落としていく。

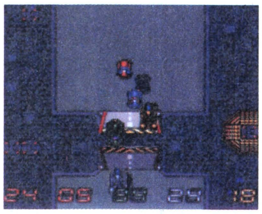
ラウンド2 ツンドラ→高速道路コース

タイヤ交換をしよう！

ツンドラ地帯は道路がほとんど凍っているため、カーやタンクなどの車はタイヤをよりよいものに交換しておいた方がいい。そうしないと、急カーブなどでハンドルを切るとスピンしやすくなるからだ。ただ、このあとは高速道路が続いているので、ツンドラ地帯で遅れた人は一気にここで挽回しよう。そのためにも、高速道路ではあまりバトルをやらず、慎重に安全運転を心がけよう。



➡スピンすると、最下位になるうえにダメージも。



⬅このトラップにかかると、簡単には先へ進めないぞ。

ラウンド3 火山→ツンドラコース

カーはやや不利！

火山地帯の特徴は、溶岩と地面のぬかるみ。だから、せっかく足の速いカーもここではタンク並みのスピードになる。きっとバトルもひんぱんに行われることだろう。

またトラップも、このあたりからちょくちょく登場して、通行の邪魔をしてくれるぞ。そして火山地帯を通り抜けても、待っているのはタイヤの車にはつらいツンドラ地帯。どうやら全体的に、このコースはカーには不利のようだ。



⬅溶岩の上を通ると、スピードが落ちてダメージに。



➡ゴール前だからと油断すると、こんなS字カーブが。

ラウンド4 遺跡→火山→高速道路コース

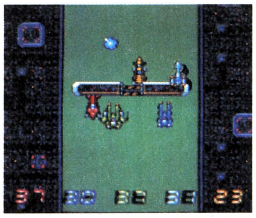
遺跡では画面をよく見よう

最初に走る遺跡コースには、柱や残骸などの障害物がある。とくに、画面をよく見ないとわからない障害物があるので、カーやタンクは注意。なるべくなら、今後のことも考えてオプションのリペアを用意しておこう。

また、最後のコースの高速道路にはトラップがいっぱいだ。しかも、せっかくトップで走っているのに一気に最下位になってしまうという、非情なものがあるぞ。



➡この画面の中で、どれが障害物だかわかるかな？



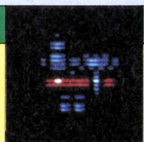
⬅開閉の速いトラップ。走行中の順位が変わることも。

オプション

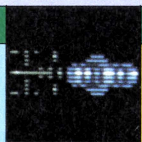
獲得賞金で購入することができるアイテム。とくに兵器は、多用することによってトップになりやすい。が、その反面友だちを失うことも…。



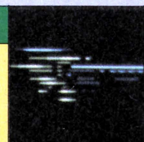
リペア
車の耐久力をマックスにまで、回復させることができる。



ニトロ
車が一時的にスピードアップする。ゴール直前での使用が効果的。



ドリル
左右からドリルが飛び出し、その先端をほかの車に当てて攻撃する。



キャノン
タンクのみ使用可能。前方に威力と貫通力のある弾を発射する。



バリア
ほかの車が加えてくる、攻撃や体当たりのダメージから車を守る。



ウイング
ホバーは使用できない。しばらくの間、飛んでレースができる。



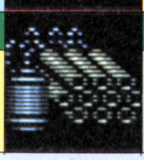
フリーズ
前方に冷凍弾を発射する。これに当たった車は凍りついてしまう。



レーザー
タンクは使用できない。威力の大きい貫通弾を、前方へ発射する。



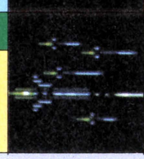
ホッパー
ホバーでは使用できない。車が使うと、高くジャンプをする。



オイル
後方からばらまくと、うしろの車（ホバー以外）がスピンする。



ボンバー
爆弾を後方めがけて発射する。ただし、当たっても威力は小さい。



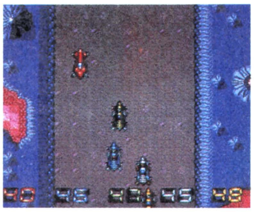
ミサイル
威力は小さいが、車の前後同時に弾を発射することができる。

ラウンド5 高速道路→サバンナ→火山→遺跡→ツンドラコース

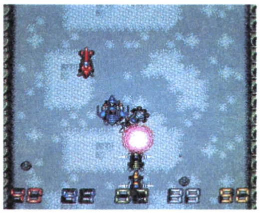
一直線のコースだ！

このコースはトラップがほとんどなく、しかもカーブすらない一直線コース。スタート位置から動かなくても、そのままゴールへ入ってしまうほどなのだ。というわけで、ここでは足の速いカーが有利。エンジンを最速のものに買い替えていれば、トップはかたいぞ。

ただし、ゴール直前には数か所に爆弾がしかけられているうえ、タンクやホバーは当然妨害してくるので、油断は禁物だ！



⬅ほかにカーがいなければ、独走はまちがいなしだ！



➡ゴール直前にまかれている爆弾にだけは注意しよう。

ラウンド6 サバンナ→遺跡→ツンドラコース

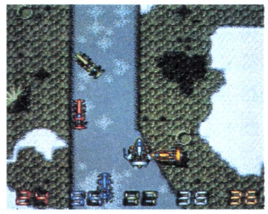
ツンドラ地帯に要注意！

比較的お邪魔キャラがたくさん出現するコース。鳥やUFOが、迷惑にも爆弾を落としてくるので気をつけよう。また、最後に走ることになるツンドラ地帯は、カーブが多いうえに突然道幅が狭くなったりする。目だったトラップは少ないけれど、ただでさえすべりやすい道なので十分注意しよう。

ツンドラ地帯や火山地帯は、それだけでトラップの要素が多いことを、把握しておくといいぞ。



➡鳥に比べてUFOは、すぐどこかへ行ってしまう。



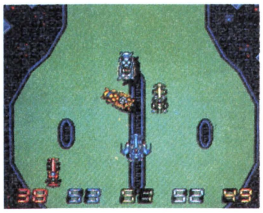
⬅左寄りに走っていれば、突然細くなっても大丈夫。

ラウンド7 ツンドラ→高速道路→サバンナコース

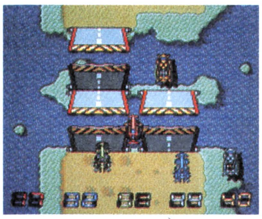
開閉式の橋がたくさん！

このコースでよく登場するトラップは、開閉式の橋。それ以外にも、ヘリコプターや鳥などのお邪魔キャラがひんぱんにでてくるぞ。

開閉式の橋は、その開閉するスピードが速いので、なかなか先へ進むことができない。とくにこのコースでは、それがよく登場するのでカーやタンクは苦しむことになる。ホバーなら、橋をよけて走ることができるので、若干こっちの方が有利といえるだろう。



⬅道自体も、よく2本に分かれたり細くなったりする。

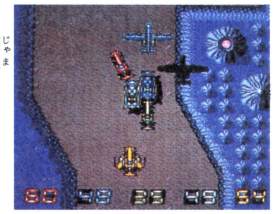


➡開閉式の橋も、ホバーで走れば簡単に進める。

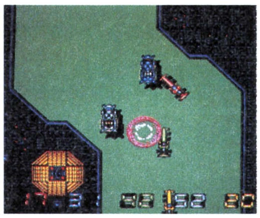
ラウンド8 遺跡→火山→高速道路コース

トラップだらけのコース

これがスタンダードコースの最後のコースだけに、そのトラップの多さは、これまでのコースとは比べものにならないぞ。とにかく、スタートから長い道のりの先にあるゴールまで、息つくヒマもないほど次々とトラップが出現するのだ。そこで、忘れず入手しておきたいのは、オプションのリペアとニトロ。兵器もいいけれど、ここではとにかくトップで完走することに重点をおこう。



➡お邪魔キャラも、しつこく爆弾を落としてくるぞ。



⬅ゴール直前には、ヘビのようにうねったカーブが。

㊙3大必勝テクニック

ちょっとだけターボ！

このテクニックはすべての車種で使用できるぞ。やり方は簡単で、パットの⑪ボタンを連打するだけだ。するとほんのちょっとだけ、車がターボを使ったときのような加速が得られるのだ。しかも、しばらく時間をおけばまた使えるようになるぞ。

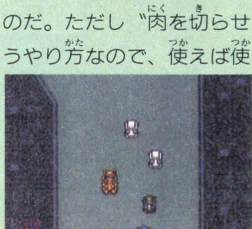
そして、このテクニックを完全に習得すれば、オプションのニトロよりも効果的な使い方ができるのだ。



⬆レース中、ひんぱんにこのテクニックを使えば、楽勝だぞ。

ほかの車を利用して急加速！

左のテクニックより、さらに急加速を得られるテクニックがあるぞ。やり方は、自分の車の後方を、ほかの車にぶつける。すると、ニトロ以上の急加速で、自分の車が前に進むのだ。ただし"肉を切らせて骨を断つ"というやり方なので、使えば使うほどダメージを大きく受けてしまうのだ。だから、ゴール直前になってまだ耐久力に余裕があったら、使うようにしよう。



⬆どうしても！ というときにはこのテクニックを使うのだ！

横すべりを利用せよ！

車が曲がるときは、方向キーを曲がりたい方向へ押せば、車体ごと傾いて曲がることができる。しかし、その方向キーを軽く押すようにすると、車体は前を向いたまま横すべりして、曲がることができるのだ。

これは、道を左右に寄りたいときや、カーブのインに入るときなどに使うと、とても便利。また、うしろの車が攻撃をしかけてきても、これでかわせるのだ。



⬆車体は前を向いているけど、ちゃんと車は曲がっていくのだ。



アレフ軍と邪皇帝軍の最終戦争をコミックとゲームでシミュレート！

登場人物



シド：邪皇帝にうらみをもつ賞金稼ぎ。



サテラ：邪皇帝に追われる旧王家の娘。



カトゥン：別名〝ウマ野郎〟。賞金稼ぎ。



ニューロ：サテラの従者。知性は高い。



STORY



ファージアス大陸の支配を目前にした邪皇帝軍と最後の国家アレフの戦争は激化する一方だった。邪皇帝に復讐をはたすべくアレフ軍に合流したシドたちのパーティは、アレフ軍によって解放された街のひとつ「ゴッマテス」で休息の時をすごしていたが……。

用語事典　アレフのカノッサ・カーン：ゲームでは情報屋として登場しているが、ホントはギメル王に仕える大賢者として、人々の尊敬を集めている。一説には、ギメル王の父の時代から、アレフ国に仕えていたと言われる。邪皇帝軍との緒戦でアレフ軍が快勝したのも、彼の戦略によるものが大きい。最近はログロエル国の研究にこっている。



用語事典 基械ギルド：ファージアス大陸に存在する機械パーツの大部分が、このギルドによって生産されている。また、メンテナンスも行っているので、パーツの修理や補給などもここで済ますことができる。ちなみにコミックで使われているマシーンは、「基械繭」と呼ばれる修理用のタイプ。



用語事典 機甲騎士：軍隊に所属しているジュノーン族のことをこう呼ぶ。たいていの機甲騎士は自分の体をカスタム改造しており、通常の2～4倍のパワーを発揮する。かつてエクゼタム国の英雄タウズスによって組織された「機甲騎士団」は、邪皇帝軍によって壊滅したが、その生残者たちが「聖機甲騎士団」をふたたび組織している。



用語事典

雷撃竜部隊（1）：全6師団で構成される邪皇帝軍のなかで、第04空天獣部隊に属している。この部隊は「空の火薬庫」というアダ名で呼ばれるように、上空から竜に搭載した爆弾を投下して爆撃を行う。爆薬を使い切った後も、身軽になった竜を操り、生き残った敵を攻撃するため、この部隊に狙われたら死を覚悟するしかない。



用語事典 雷撃竜部隊（2）：雷撃竜を操る兵士は「竜人兵」と呼ばれ、竜とテレパシーによって会話するためのヘルメットをかぶっている。ただしあまり長いあいだ竜と接触しつづけると、やがて精神が破壊され、いずれ体が竜のように変容していくという。そのような者は「竜魔」と言われるが、アレフ軍はまだその存在を確認していない。



用語事典 エミタスア姫：邪皇帝アーキー（部下は「神皇帝」と呼んでいるが）の娘。彼女の母は、彼女を産んだのち行方不明となったが、じつは異界の生物だったのではないかともウワサされる。現在はアーキーからサテラ捕獲の指令を与えられているが、それまでは浮遊城で各地をさまよい、なにかを探していたらしい。



薄葉先生に「ファージアスの邪皇帝」の感想を送ってね！

〒102 東京都千代田区九段南4−7−16 市ケ谷KTビル ㈱PCエンジン「ファージアス」係

用語事典 浮遊城：かつては「ファージアスの宝石」と言われ、神秘的なガラミア族が住んでいた浮遊遺跡を、邪皇帝軍が占領し、要塞に改造したものが現在の浮遊城である。しかしこの巨大な石塊がどのような力によって浮遊しているのかは、邪皇帝軍にも解明することはできなかった。ガラミア族はその後、消息不明。

◆■これが獣神兵!?　はたしてこの巨人を復活させることができるか?



7月号（5月30日発売）に続く！

ファージアスの邪皇帝 結果発表 読者参加ゲームパート

完全勝利！600パーティ生存!!

アレフ暦0276年末、強大な邪皇帝に対する武器とするため、敵拠城“ロードヴィル城”にあると思われる伝説の魔剣“アンディメル”を奪回すべく、本作戦は発動された。

敵拠城を陥落させたものの、膨大な損害を出してしまった前作戦とは対照的に、今回はアレフの完全勝利という形で戦いの幕は下ろされた。前回、わずか20パーティしか敵拠城を突破できなかったのに対し、今回はなんと約600ものパーティが最終攻略ポイントであるロードヴィル城を突破したのである！

オルグヴァーン城ほど手ごわい敵がいなかったことや、“電脳ウィザード”エビルアイズの情報どおり、⑥キディリアを守っていた邪皇帝軍の武将ラディがアレフに寝返り、ひとりの損害も出さずにこのエリアを通過できたことが、アレフを完勝に導く要因となったことは事実だ。

また、今回の作戦の大きな目的となっていた魔剣アンディメルは、実はロードヴィル城の城主であったザンヴァジーが保持しており、城に突入してくるアレフ軍に対して、その強大な力を発揮するはずだった。しかし一気に1000組近いパーティに襲われ、剣の真の力を発揮させる前にザンヴァジーが倒れてしまった（まあ、それにしたって約400組のパーティがこの剣によって倒されているが……）こともアレフにとっては幸運だったといえよう。

この戦いに勝利したことで、アレフは開戦から半年そこそこであっけなく大陸の約半分の面積を邪皇帝から取り返したことになる。

だがこれが、今までファージアス世界を支配していた邪皇帝軍の真の力なのだろうか？

あまりの手ごたえのなさに、一部の武将のあいだでは“邪皇帝軍の罠ではないか？”などと勘ぐっている者も少なくないのだ。

経験点高取得者発表!!

以下の4名を各国領主に任命する　　ギメル王

プレイヤー氏名	キャラクター氏名	国名
キヨリン	アルサイ・ティーン	ラ・ジュール
ミナトカスズフミ	デュラーン	ラグレア
フクリュウ	カシュー	キール
ヒグチコウサク	ディラード	シナン

お、おや？　前の戦いで生き残ることができたのはわずか20パーティだったのに……今回はなんと600パーティ（笑）。うーん、とても全員載せきれない（笑）。しかし、前の戦いで絶望したのか、アレフ軍への参加者は減少傾向にあるよーだ。ふふふ……それはすなわち！……誌面にキミの名前が載る可能性が高いとゆーことだ!!（笑）

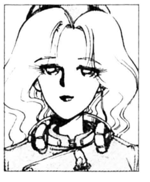
順位	プレイヤー氏名	キャラクター名	得点	ギルド	パーティ	バトルロード	獲得アイテム	生存
1	キヨリン	アルサイ・ティーン	0570	1	06/06/06	3	0	○
2	ミナトカスズフミ	デュラーン	0552	4	06/06/06	3	0	○
3	フクリュウ	カシュー	0549	3	01/03/02	3	0	○
3	ヒグチコウサク	ディラード	0549	6	01/06/10	3	0	○
5	ヘンリ・ノース	キュラオン	0548	1	05/05/03	9	2	○
6	アオキタカシ	スライムボス	0544	4	05/05/06	9	2	○
7	カックン！	テュール	0542	1	06/06/06	2	2	○
7	フリオニーハ	バーダック	0542	5	01/03/04	2	1	○
9	イイヅカノブヒロ	バーン・ラディス	0535	4	05/05/05	9	2	○
10	フルカワタケシ	フジワラタロー	0531	4	05/05/05	9	1	○
11	カワムラアキヒロ	セイバー	0529	1	03/05/06	9	2	○
12	カサイユウヤ	クィン・マンサ	0528	4	05/05/06	9	1	○
13	ナウシカ	エレン・ハーミー	0527	1	03/05/05	9	1	○
14	ギブテイ	ラー・アロソート	0523	1	01/03/05	9	1	○
15	カツマタユウイチ	バードル・キール	0521	4	01/05/06	9	1	○
16	タマキチ・アリ	ネコマンマ	0517	4	03/01/04	2	1	○
17	カマサキ　タカユキ	アルフォンス	0517	1	01/05/03	9	2	○
18	コマタシゲノリ	アスモデウス	0515	1	03/05/05	9	1	○
19	トヴァシュトリ	マルドゥーク	0514	1	01/01/10	2	0	○

20	コルグラタカシ	タケダシンゲン	0513	1	03/05/05	9	1	○
20	ガララ・ニョロミ	ルフィシーア	0513	4	05/05/06	9	2	○
20	カリョウビンガ	カルラオウ	0513	4	01/06/02	9	1	○
23	ヤマナカタカノリ	ジメツザポー	0512	3	06/06/06	3	0	○
24	カザママサシ	マニナーガ	0510	1	05/05/10	9	0	○
24	マーティ	バラン	0510	1	05/05/10	9	2	○
26	キクシマショウイチ	ショウ	0509	3	06/06/06	2	1	○
27	ノナカ　イサオ	ウルフ	0509	1	05/05/03	9	1	○
27	ニイツミキオ	カスラギカズマ	0509	1	05/03/05	9	1	○
27	ハヤシ　ヒデアキ	エリベール・ブレン	0509	1	01/01/02	9	1	○
30	ハッピータマヤ	ヘンリーマッケンナ	0508	1	06/06/06	2	1	○
31	カズヤ	イフルジ・ワイア	0508	1	01/01/10	9	1	○
31	タニオカアツヨシ	バズディ	0508	1	03/05/05	9	1	○
31	カワノヒトシ	デビルマン	0508	4	05/05/05	9	1	○
31	ディオニュソス	バンガード	0508	1	01/05/06	9	2	○
35	ライラ・シーレン	ブラバム	0507	4	05/05/05	9	1	○
35	ゲンブ	ダルク=ファクト	0507	1	05/05/01	9	1	○
35	ホソカワイクロウ	キャスバルダイクン	0507	1	05/05/06	9	2	○
38	トオル	オキタ・ソウシ	0506	1	05/05/06	9	1	○
38	バックライト	エクスローズ	0506	1	05/05/06	9	1	○
38	ツシマ　テルアキ	レルトバストール	0506	1	05/05/10	9	1	○
38	マツモトトシヒロ	アストリア	0506	1	05/05/03	9	2	○
42	シマダケンイチ	ガンヘッド	0505	1	01/03/06	9	2	○
43	ノアノハコブネ	ラーザ・フォンス	0504	6	10/03/04	2	0	○
44	アマノギンガ	ルビィ・フォーカス	0504	4	05/05/05	9	0	○
44	ドバシマサト	ルパンモミアゲ	0504	1	03/05/11	9	1	○
44	ゼウス	アレス	0504	6	01/02/05	9	1	○
47	ダル・セーニョ	スタッカート	0503	6	01/01/01	9	1	○
47	ゴールド	レナゼ・トグ	0503	4	05/05/05	9	1	○
47	アルテミス	ノバ	0503	1	01/03/05	9	0	○
47	カシュオリオ	ハックル・ベリー	0503	5	06/06/11	9	1	○
51	マスタートッド	スタンパイヤー	0502	3	04/01/10	2	1	○
52	ササヤヒロユキ	バルナス	0502	1	03/05/05	9	1	○
52	ワキダチ　ヤスヒロ	イシュー　バロウ	0502	1	05/05/03	9	0	○
52	ケンシ	ロックガン	0502	1	05/01/02	9	1	○
52	サトウヨシカズ	ギリアス	0502	4	05/05/05	9	1	○
52	イカワタカヒコ	アックス・ボンバ	0502	1	05/05/03	9	1	○
57	インチョー	ジェイクロン	0501	1	01/05/06	2	0	○
57	マルタツ・ヒロシ	ゴサク・ラーメン	0501	1	01/03/04	2	0	○
57	シャナロック	パテキール	0501	5	04/01/03	2	0	○
60	フクシ　マサユキ	エデット　ピアフ	0501	6	01/05/06	9	1	○
60	ハセガワテツ	アラン・プロスト	0501	1	01/03/05	9	1	○
60	ソウキチ	ソウキチ	0501	1	01/03/06	9	1	○
63	モコ	シャ・ザ	0500	1	03/05/01	9	1	○
63	サノバビッチ	ラファエル	0500	1	03/05/05	9	0	○
63	ザボーン	イシュラ	0500	1	03/05/05	9	1	○
63	ヤマダサトシ	ラー・キャバン	0500	1	01/03/06	9	2	○
67	ドンチャン	ケンイチ	0499	1	01/06/06	2	1	○
68	エム・モリ	ハガー	0499	1	01/03/05	9	1	○
68	トキハカネナリ	イイクニ	0499	1	05/05/03	9	1	○
68	ミヤモトナオヤ	スタロン	0499	2	01/03/06	9	2	○
68	バンディッツ	アルジャーノン	0499	4	05/05/05	9	0	○
68	カノン	ラミリス・レイラ	0499	4	05/02/06	9	1	○
73	マツザカヨシマサ	ザヅュラヒャ	0498	1	06/06/06	2	0	○
74	イサノブオ	ヘラクレス	0498	1	10/05/05	9	2	○
74	ナカダキハチロウ	オーイ=ハ=ニマル	0498	1	03/05/05	9	0	○
76	デス・ウルフ	プラス・アルファ	0497	1	01/03/05	9	1	○
77	ミヤサキカズタカ	マーカス・アレン	0496	1	05/05/06	9	1	○
77	モリノ　ハルオ	ラミィール・ルー	0496	4	01/06/10	9	1	○
77	ヨウヘイ　カシュー	ルーパ・リア	0496	1	05/06/06	9	1	○
80	ペンオウ	ジョン=ヘンソン	0494	4	05/05/05	9	1	○
80	オトコギタロウ	ジゴクノシシャ	0494	1	05/05/03	9	1	○
80	ムニュムニュ	サーズディン	0494	4	05/05/05	9	1	○
83	ヤマベクニオ	ジョーダス	0493	1	01/06/06	2	0	○
83	ヒデ	ヒデゴン	0493	1	01/01/01	2	0	○
85	ツチダアツシ	リョウ	0493	1	01/05/06	9	0	○
85	デルタフォース	ラインシュタット	0493	4	05/01/06	9	1	○
85	スーカンツ	シルバー	0493	1	01/03/05	9	0	○
85	アカシバ　ヒロシ	ラミア・ラム	0493	4	01/02/05	9	1	○
85	ホシノテツロウ	カツミ・リキュール	0493	1	03/05/05	9	2	○
85	ブラック	トライスター	0493	4	05/05/05	9	0	○
85	クスシタ　エイジ	バーツ・ガルト	0493	1	05/05/06	9	1	○
85	シャルロット	アレキサンドラ	0493	1	01/03/05	9	1	○
93	カネコセイゴ	アキレス	0492	3	01/06/06	2	1	○
93	ヒェムン	ドン・ドリドリ	0492	1	01/06/06	2	1	○
95	ダークハーン	アリオン	0492	1	01/03/05	9	0	○
95	コウチン	ルトク=ハート	0492	1	01/05/06	9	1	○
95	ワタナベ　ツトム	アトラス	0492	4	05/05/06	9	0	○
95	ナカシマヒロカズ	スレッジ	0492	1	05/06/11	9	1	○
95	タカナ　トモ	アルティア・ミラン	0492	4	01/05/06	9	2	○
95	カツドン	ランヴェルク	0492	1	02/03/05	9	1	○
95	フクリュウ	ウキズーン	0492	1	03/05/05	9	1	○
102	ミヤザキカズ	フウリュウ	0491	4	01/06/07	2	0	○
102	リー・ウィンディ	ライネック・バスタ	0491	1	01/01/06	2	0	○
104	アライサマ	メビウス	0491	1	03/05/05	9	1	○
104	ミヨシ　ヨシノリ	フラッシュ・レーマ	0491	1	03/05/05	9	1	○
104	タカ	フェリーム・ジン	0491	1	05/05/03	9	1	○
107	キヨマツ　ダイキ	ロシーニ	0490	1	05/05/02	9	1	○
107	ジュピタ	セザリオス	0490	1	05/05/03	9	0	○

ファージアスジャーナル

はい、世界の動きをお知らせするFJ誌、その第2号をお届けします！　まず気になる各国の動きからでーす!!

各国の動きと戦況



機動キャスター モビルモンロー

美人キャスターとして有名な彼女は、寝るときもカメラとマイクを離さない。

「ギメル王は、今回の戦いで手に入れた魔剣アンディメルを、ラ・ジュールの新領主アルサイ殿に託すと正式に発表しました。

次にもと邪皇帝軍武将であったラディ殿は、カシュー殿にキールの城を譲り、自分は聖機甲騎士団第2陣に加わることを表明。一方カシュー殿は落ち込んだ国力を回復すべく、なんらかの政策をとると宣言しました。

ラ・ログス国の領主ゴーグ殿は、内密に兵を集めているとのことです。一部ではアレフに反抗するためとの噂もあり、近隣諸国では緊張が高まっています」

1 ルシファマの謎解明か？

先日、アレフの魔導師たちの努力により、不明となっていたルシファマ族の能力値の一部が解明された。すべての能力は次の戦いまでに明らかになるだろう。

2 湖底の巨人探索中

数国がキディリア湖底を探索した結果、そこには世界各国にもいくつか存在しているのと同じ、巨大な人形の像があった。近々、引き揚げて研究が開始される予定。



5 カノッサ、大森林に消ゆ

巨大な未開地“ログロエル”に秘められた謎を解き明かすべく、新騎士団の編成を待たずにカノッサ・カーンは、単身で魔境の大森林へと入っていった。だが帰還予定日を10日過ぎた現在、彼はまだ帰っていない。

各国パラメーター

国名	領主名	科	魔	軍	地
アレフ	ギメル王	A	C	A	A
ルー	ランスロット	C	D	E	C
エリュシナー	リユーン・ラクト	B	E	D	C
ラ・ログス	アーク・ナ・ゴーグ	C	C	B	B
オーランド	スパーク	B	B	A	B
ラ・ジュール	アルサイ・ティーン	C	A	C	C
キール	カシュー	C	C	C	C
ラグレア	デューラン	B	C	B	C
シナン	ディラード	D	B	C	D

（パラメーター：科・魔・軍・地）

パラメーター解説

科学力	科学技術の発達度
魔導力	魔法技術の発達度
軍事力	国の総合的な戦闘力
地脈力	土地が内包する力

Q&A　Q．ひとつのパーティは、全部で3人（匹？）なのですか？　A．いいえ、リーダー＋選んだ3人の計4名で構成されます。ちなみにリーダーはギルドの活動に心血を注ぎ、その力を使うことだけに専念しているため、魔法やアイテムなどを持つことができません。



アレフ暦0277年

③破壊神復活のきざし？

これは確定情報ではないが、邪皇帝側が破壊神復活をねらって“赤い眼球”を探しているのはまぎれもない事実だ。ダダ教団もなにやら深く関わっているという噂もあるが、その真偽はいかに？

④旧世界の呪法古文書発掘

先日、邪皇帝より奪回した拠点のひとつ、オーランド国のオルグヴァーン城の大書庫で古代呪法が記された古文書が発見された。これはこの城の城主（ボスキャラ）だったブラッドーガが持ち込んだものと思われる。

前作戦DATA

人気キャラクター上位3族

	種族名	選択率
1位	イーデス	26.76%
2位	ヒュマーノン	18.93%
3位	バッシュ	18.25%

突破者数上位3ルート

	ルート	選択者数	選択率
1位	9	770人	48.43%
2位	4	385人	24.21%
3位	3	120人	7.55%

騎士団入団許可者発表

水無月隼人［レギオン］、カツ井［ランヴェルク］、楠下英治［バーツ・ガルト］、海野仲道［オル・ティノ］、山本了淳［リュウヤマキ］、神龍［シェン・ロン］、みかげ［アルメリア］、マモキュ［ヴァイ"ナ"ール］、ぱわあぼむっ！［ケン・テンドー］、小玉慶太［ラドルフ］

ダダ教団入信許可者発表

スナフキン［カーン］、釜釜権田郎丸［カマカマゴンダ］、魔放塵［ガルバ］、ムーミン［ベナレス］、中田喜八郎［オーイ＝ハ＝ニマル］、風雅丸［フレイア・ファラス］、邪邪［リヨン・ダダ］、天人地竜［ティコ・ブラーニ］、内河哲也［コイル・フレッグ］、ハマ［シヴァ］

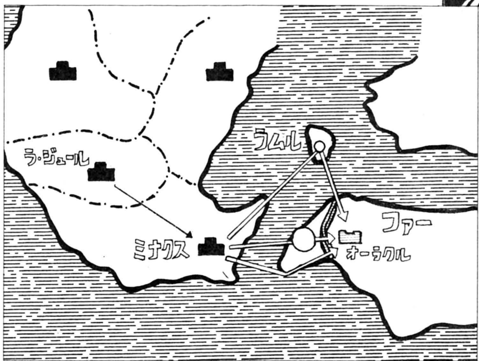


ファー大陸上陸作戦

［0277／3／30
オーラクル砦侵攻戦］

これまでの連戦連勝に勢いづいたギメル王は、王室会議において“次の作戦は②ミナクスの城を足がかりに、一気に邪皇帝軍の西の防壁と呼ばれるオーラクル砦を攻略することだ”と宣言した。これまでの戦いでの凱旋気分が各武将の考えを甘い方向に導いたのか、これに反対する者はわずかにひとりしかいなかった。

そのひとりとは“電脳ウィザード”エビルアイズである。彼女はこの地方に伝わるある伝承……“邪なる皇帝の地に足を踏み入れし者、天からきたる魔王の光にうち滅ぼされん”という言葉を恐れていたのだ。エビルアイズは、敵の戦力をよく調べた上で作戦を立てるようギメル王に進言したが、王はそんな彼女の言動を一笑にふし、“そのような伝承は我々を脅すための邪皇帝の虚言である！”と決めつけ、ただちに本作戦を正式に全軍に伝えたのだった。



今回の目的はオーラクル砦を攻略することにあるが、その最大の目標は⑥オーラクル城壁を守る“呪魔3人衆”を倒すことにある。いくら城主を倒したところで、砦で最強の力を誇る彼らを葬らねば、オーラクル砦を陥落したことにはならないのだ！

現在までの戦いの経過

アレフ暦0276年。“シェナーン”“ファー”の2大陸からなるファージアス大陸を、強大かつ邪悪なる力で支配する“邪皇帝軍”。これに対し、ただ1国その支配を逃れていた国“アレフ”は、ついに一大反抗に転じ、これまでに大きな戦い2回でいずれも勝利を収め、大陸の西、約半分の土地を奪回している。

情報屋たちの予想をうまく活用せよ！



電脳ウィザード エビルアイズ

ファージアス一といわれる彼女の魔法は、戦いにおけるありとあらゆることを予言する。たまにウソをつくという悪癖は困りものだが。

②ミナクスだけは通ってはならぬぞ！　まあ、死にたくば話は別だがの。また、点数を稼ぎたくば⑥オーラクル城壁を通るがよい。

予想 ②ミナクスさえ通らねばどのルートでもよいわ。



偵察ハッカー 〈ガセネタ〉ボビィ

彼の情報は〈ガセネタ〉という4文字にすべて集約されている気がする。だが情報が真実だった場合、その見返りも大きいだろう。

今回のボスキャラ……バデールってヤツだけどな、表向きの属性は〈属〉ってことだけどよ、あれはどう見たって〈人〉だろぉ？

予想 ま、あえてねらうならお宝だらけのルート3か！

Q&A Q．各属性を解説して！　A．〈人〉主に人間型生物を指す。〈属〉自然の中に生息する生物を指す。飛行や潜水、自然に依存する力を操る。〈機〉体のほとんどを機械で強化している種族。〈妖〉異世界（惑星外、異次元）からきた生物。



パーティはよ～く考えて編成しよう

うーん、まだルールをよく理解してない人がたまにいるなあ……（なに私のせいだと？ふっ）。欄外にQ&Aを載せたから読んでね♪

このゲームは、わかりやすいようにルールをステップ1～6の項目にわけて説明してるんだ。番号順に項目を見ていくだけで、すぐゲームに参加できるようになるはずだぞ！

さて、ステップ順にルールを読んでいってパーティをつくり終わったら、いよいよステップ6でバトルロードの中から進軍ルートをひとつ選択し、そこに待ち構える邪皇帝軍と戦うことになるぞ。パーティは〈人〉〈妖〉〈機〉〈属〉という4つの属性値を持っており、戦闘におちいった場合、敵と同じ属性値をくらべあって、戦うことになるんだ。そして戦闘に勝てた場合には経験値がもらえるぞ。これは得点みたいなもので、敵のデータ欄に書かれた数値が、得られる経験値の最大点だ。実際は表示より少ないこともある。また、敵がアイテムを持ってたら、経験値は余分にもらえるぞ！　で、最終的にボスキャラを倒したプレイヤーのうち、上位約20名は、名前が誌上に掲載され、賞品が贈られるんだ。その賞品の内容はまだ知らせることができないけど、領主になった人に紋章入りオリジナル・テレホンカードが贈られることが決まっているぞ。

ではではでは最後に領主コマンドのコトを解説しておこう。ボスキャラを倒し、さらにその中でもさらに大きな戦果（経験値）をあげたキャラクターは、ギメル王によって領主に任命されることがある。そうすると、毎回、国政レベルでなにか行動をすることができるようになるんだ。たとえば“自分の国に配備された軍隊で○○の国を占領にいく”とか“××の湖に探索隊を派遣する”とかね。領主になった人は絶対、そうでない人も領主に選ばれたときのことを考えて、領主コマンドの欄に自分が領主になったときになにをしたいか、できるだけ詳しく書いてほしいな！

攻略のアドバイス

戦術マジシャン シャドウランナー



アレフの天才軍師。これまでの戦いで、彼の指揮した軍団は負けたことがないという。

パーティは考えて組め！

ヘイBOY！　このゲームはボスキャラを倒してなんぼの世界。まずはボスを確実に倒せるパーティを組め。つまりボスの属性が〈属〉だったら、パーティの戦闘力も〈属〉の値が高くなるよう仲間を選ぶんだ。その数値が3～4、相手を上回っていればベター！

でもボスの所までたどりつけなかったら意味がない。そこでバトルロードの選択が命になるんだ。やっぱり選択の基本は“戦う敵の数は多くとも、多種類の属性と戦わなければならないルートは避ける”ことだ。パーティの4つの戦闘力を算出して、数値がいちばん低い属性と同じ種類の敵がいるルートを選ぶのはノーグッド。ギルドやアイテムは、低い能力のサポートに使え！

STEP 1 プレイヤーネーム

これはプレイヤーであるキミの名前を書くんだ。これは誌面に載せても恥ずかしくないものを書いてね。もし本名がいやならペンネームでもかまわないよ。

ポイント
カタカナで9文字以内
ペンネームも可だ!!

STEP 2 キャラクターネーム

これは3体の仲間を率いるチームリーダーの名前のことだ。あ、そうそう、前のプレイヤーネームともども、だく点も1文字に数えるから注意してね。

ポイント
これもカタカナで9文字以内だよ

STEP 3 パーティ編成

さて、いよいよ仲間選びだ。キミはここにあげられた12種族の中から好きなやつを3体、自由に選んでチームをつくるんだ。数が3体ならば、同じ種族が2体以上混ざっていても、ちっともかまわないぞ。でも、ちゃんとバトルロードを研究し、よく考えてパーティを組まないと絶対に勝ち抜けないからね！

ポイント
この中から3体選ぶ
重複も可！



①ヒュマーノン
我々の世界でいうところの人間にあたる。ファージアス世界においてもっとも数の多い種族。属性は〈人〉。

人	属	機	妖
8	-3	3	2



②アヴィス
今は絶滅寸前の種族。総合的な妖力は比較的低いが、他にはない秘められた力を持つという。属性は〈妖〉。

人	属	機	妖
3	4	-1	6



⑦ドルガ
音もたてずに闇夜を飛び回り、その機械化された目はあらゆる敵をみつけだす。偵察能力は抜群。属性は〈機〉。

人	属	機	妖
3	2	7	-1



⑧ガロック
知力は低いが大地の精霊と交感するという能力を持ち、局地的な地震を起こすことができる。属性は〈属〉。

人	属	機	妖
-2	9	2	1

Q&A Q. 前回、参加した時のパーティメンバーを忘れてしまったのですが……。Q. え？　別にさしつかえありませんよ。リーダーは毎回、作戦ごとに変わるバトルロードに適したメンバーを雇うんですからね。前回とメンバーが変わってもいいんですよ。

STEP 4 アイテム選択

ポイント 仲間ひとりにつき1個ずつアイテムを選んで持たせる

さて、お次はアイテム選択だ。読者のみなさんのご要望にお応えして、今回は魔法が中心だよ。キャラクター1体につきどれか1コだけ選んでね。属性によっては使えないものもあるから注意しよう！

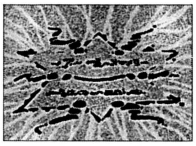
選べるアイテムは毎回変わるからね！

死操術



オーランドで発見された古文書より解読。〈属〉の生物の自由を奪い、死にいたらす。成功率20％。

破心呪



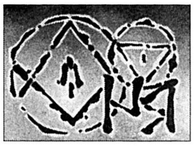
古文書より。敵の精神を破壊。知的な行動をとれなくする。〈妖〉に対し有効。敵戦闘力－5。

不鎮炎



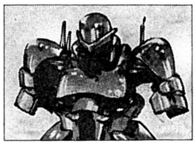
古文書より。絶えない炎で相手を包み、焼きつくす。〈属〉〈人〉に有効。戦闘力＋3。

腐鉱魔



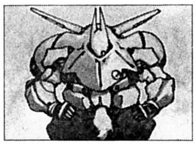
古文書より。金属を腐らす。〈機〉に対して有効。敵戦闘力が－3される。〈妖〉のみが使用可。

リフレクス・アーマー



25％の確率で〈機〉の攻撃（主にビーム型兵器など）を拡散、無効果する鎧。

機甲ユニット



武器とバーニアの内蔵された強装甲服。〈人〉〈機〉のみ装備可。戦闘力＋4される。

STEP 5 ギルド

各パーティのリーダーは、ギルドに加入することによって様々な力を発揮することができるようになる。その特徴をつかみ、よく考えてひとつだけ選ぼう。

ポイント 効果を考えひとつ選ぶ!!

①剣舞



人値＋3

●ギルドに伝えられる剣の秘奥技を駆使して戦う。

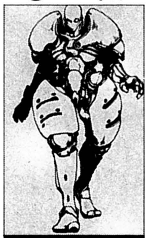
②時喰



属値＋3

●時の法則を読み、未来を見たり時を操ったりするギルドである。

③基械



機値＋3

●機械パーツを埋め込むなど、自らの体を改造し、高いパワーを発揮。

④魔了



妖値＋3

●相手の心の奥に眠る〝魔〟や邪心を引きだし、自らの力とする技。

⑤写魂



1回復活

●死者、生者にかかわらず、魂や霊界と交感する技。復活率は30％。

⑥道化



不明

●策略を駆使し、混沌に身をまかせてあらゆる束縛から逃れるギルド。

③ジーマ



遙かな昔、異世界より到来したといわれる種族。12族中で最強の妖力を誇る。再生能力を持つ。属性は〈妖〉。

人	属	機	妖
1	2	-3	9

④ジュノーン



身体じゅうに機械を埋め込んだ多足歩行種族。バランスのとれた高い戦闘能力を持っている。属性は〈機〉。

人	属	機	妖
2	4	8	-1

⑤イーデス



骸骨の仮面をかぶるヒュマーノンの亜種。彼らより妖力が高い反面、道具を操る力に劣る。属性は〈人〉。

人	属	機	妖
8	-2	1	3

⑥フレーマ



小麦色の肌を持ち、女性型を主とするこの南方種族は、炎を創りだし操る技を持つ。出産率が非常に少ない。属性は〈人〉。

人	属	機	妖
6	-1	2	5

⑨ウーギール



自分の手で身体に機械を仕込み、自己の能力を高めるこの種族は、同族でもその能力は様々。属性は〈機〉。

人	属	機	妖
4	2	5	-2

⑩ルシファマ



7対の美しい羽を持つといわれる彼らは、常にそれを隠すように深くフードをかぶっている。属性は〈属〉。

人	属	機	妖
?	8	?	?

⑪ジオリア



碧玉界より迷いでた妖族。身体をゲル状にして相手に取りつき、そのまま同化してしまう。属性は〈妖〉。

人	属	機	妖
2	3	-2	7

⑫スリッジ



その外見とはうらはらに高い知力を誇る。口から酸を吐いたり、液体化する特殊能力を持つ。属性は〈属〉。

人	属	機	妖
-2	8	3	2

Q&A Q．1回の戦いで経験値やアイテムをもらうと、次回で有利になりますか？ A．なりません。経験点やアイテムは順位を決めるための得点みたいなものです。いくら経験点やアイテムをもらっても、毎回ゲームに参加するたびに0に戻ってしまいます。

STEP 6 バトルロード ルートの選択がキミの命運を左右する！

さあ、これが今回のバトルロードだ！　パーティの力にあわせ、よく考えて選ぼう。敵のデータは属性：戦闘力／最大経験値／アイテムの有無を表しているぞ。

ポイント 右の表より通りたいルートをひとつ選ぶ

バトルロード

1. 1-5-9	5. 3-7-6-9
2. 1-6-9	6. 4-7-6-9
3. 2-6-9	7. 4-8-9
4. 3-6-9	

オーラクル砦



➡一見は人間型であるが、強力な変態能力を持ち、その真の姿は知られていない。

⑨バデール	
属?	20／130／○

オーラクル城壁



⑥呪魔3人衆	
?	27／150／○

⬆邪皇帝直属部隊5柱の中の3柱。属性は姿から判断せよ。

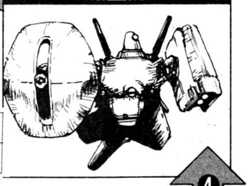
ラムル島



⑤ジグラサウルス	
属	17／120／×

⬆この島で旧世界から滅ぶことなく生き続けてきた恐竜たち。

城壁前



➡邪皇帝軍の対侵入者用防御メカ。小口径レーザー砲装備。

⑧シャクラ	
機	12／80／×

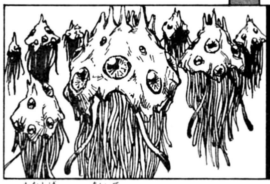
オーラクル海



⑦ジューニャ	
妖	15／90／×

⬅異次元を除けば水中でしか生きられない〈妖〉族。

ラグレア平原



⬆金縛りで相手を動けなくしてから精気を吸う妖虫。

①イパ	
妖	20／80／×

ミナクス城



⬆飛行能力と硬い甲羅を持つ。尾にある針には猛毒が。

②ルーバ	
妖	4／55／○

ミスナ砂漠



⬆邪念に心を歪められたもと ガロック族。能力も高い。

③ヴァリアブル	
人	11／80／×

オーネイ入江



⬆古の魔導師たちの生物交配実験によって生まれた。

④ジャガン	
属	18／130／×

アレフの酒場

ファージアス読者コーナー

☆アイテム番号がありませんでした。

［東京都　KA・ZU・YA］

――んっとね、アイテム番号はね、よい子にしか見えないんだよ。



⬅長野県／中村慶　女性のバッシュを描いたのはきっとあなただけだと思う（笑）。



⬅大阪府／山藤健司　もう少ししたら、シファマの正体が明らかになるかも？

☆どうしてアイテム選択のところに番号がないの？　どうして、どうしてなの？

［福岡県　笑（わらい）］

――え？　それはけっして編集者の校正ミスじゃないんだよ。けっしてね♪



⬅香川県／楠下英治　残念ながら入団試験の模擬戦で失格。また応募してねっ。

☆"ラディ"はけっして敵キャラで終わるヤツではない!!　……と信じる。

［京都府　増川友人］

――キミはするどい。

☆ゲームとコミックが単行本になる日を、楽しみにしてますっ！

［神奈川県　飯田徹］

――反響しだいでは、その可能性も……。



⬆東京都／沢木玲子　なんとOLからも参加者が。こんど個人的に手紙ください……。

それじゃあ最後に

……とゆーわけで今回はこれでおしまいでーす♪　今や戦勝気分のアレフ軍、毎回そうそう楽にはいかないぜ！　次回にきっとなにかが起こる（笑）

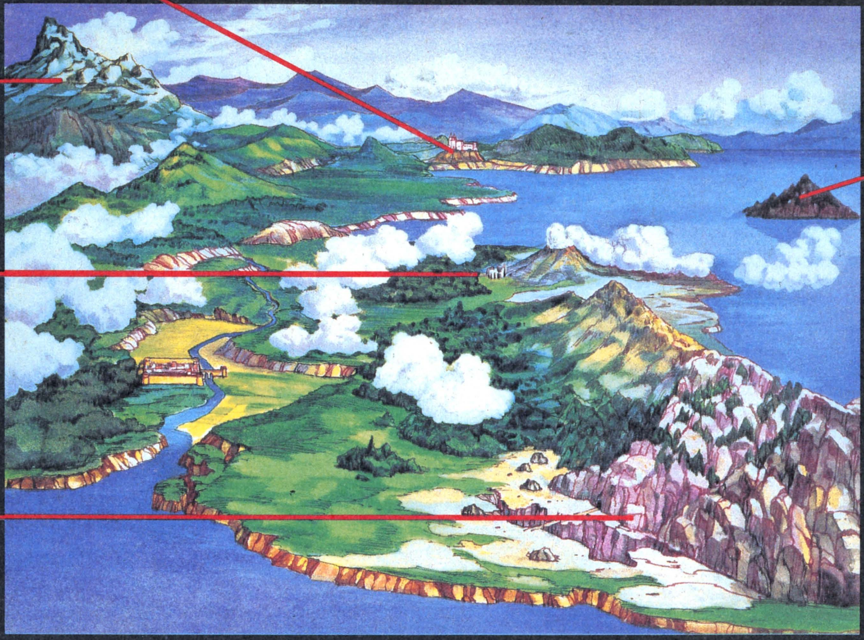
Ys

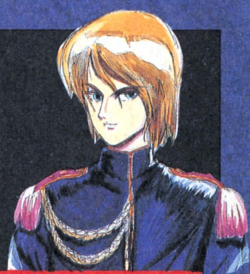
WANDERERS FROM YS



「バレスタイン城」

ポイント解説つき
完全マップで大攻略





アイテムオールリスト

これが
最終
ステージ

「ガルバランの島」だ



「ティグレー採石場」
「イルバーンズの遺跡」
「エルダーム山脈」

すぐに役立つ
明解
ルートマップ

＋

モンスター
全データ
公　開

＋

全ボスキャラ
㊎打倒法



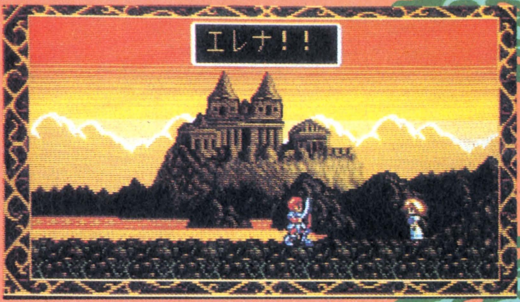
イースIII

㊎攻略本 VOL.2

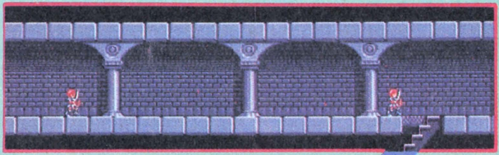
VERESTAIN

バレスタイン城

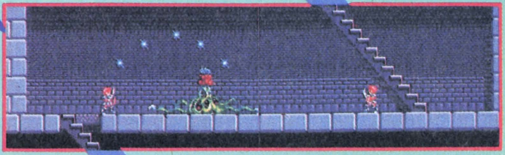
ガルバランを復活させようとするバレスタインの野望を打ち砕くため、エレナを残し敵の城へ突入したアドル。でも、広大な城には強敵がいっぱい！



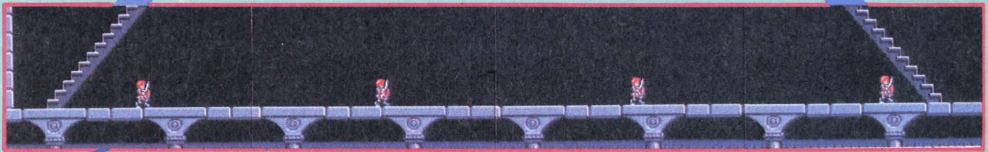
START



背よりも大きなお化け花。花のまん中から吐き出す胞子は、追尾してくるけどダメージは少ない。無視して本体をジャンプ切り！

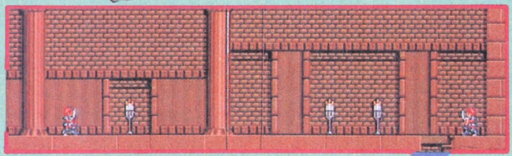


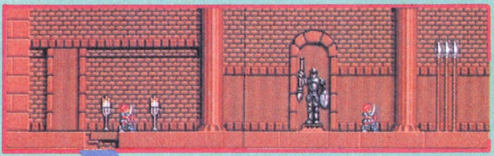




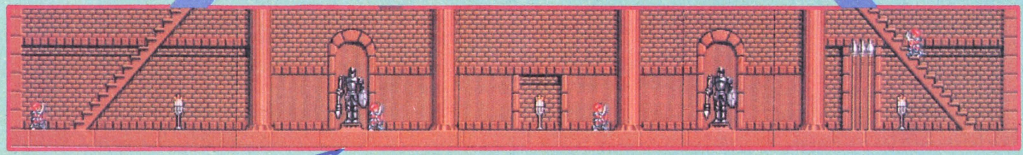
床をはう怪物はエリド。アドルが一定の距離まで近づくと猛スピードで動き出す。伏せ突きのタイミングがつかめれば楽に倒せる。でも攻撃力が高いので、ジャンプで回避するほうがいいかも。

A





B

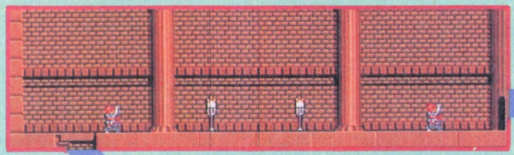


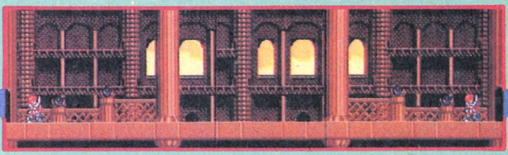
バトルシールド

このゲームに登場する最強の盾がこのバトルシールドだ。これをとり忘れると最後までたたる。必ず手に入れよう。



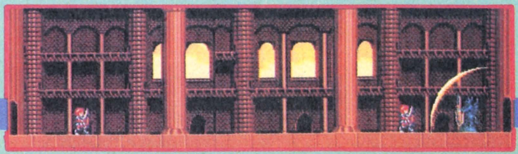
剣を振りおろす鎧。トラップだ。タイミングよく、くぐり抜けよう。



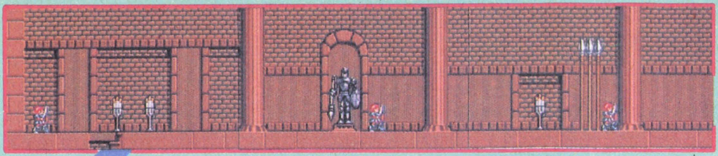


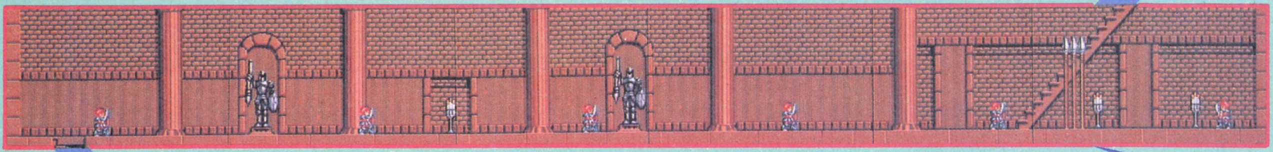
B





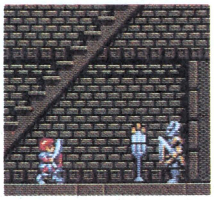
バレスタイン城内に仕掛けられたワナ！



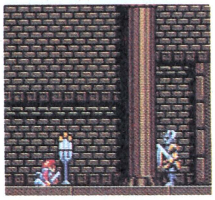


ハルヴァイガーに注意！

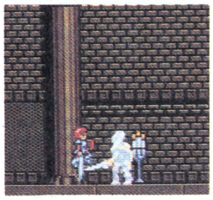
白い兵士ハルヴァイガーは、剣を振るときしかダメージが与えられない。伏せの状態で敵が近づくのを待ち、Ⓘボタンを押さずに下＋敵の方向を押しながらジャンプ。敵の頭を剣で切る感じだ。タイミングさえつかめばノーダメージで倒せるぞ！



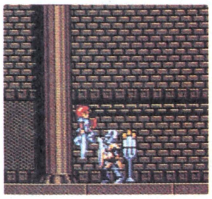
⬆青い兵士はいいけれど、この白いハルヴァイガーには、かなり苦戦するはず。



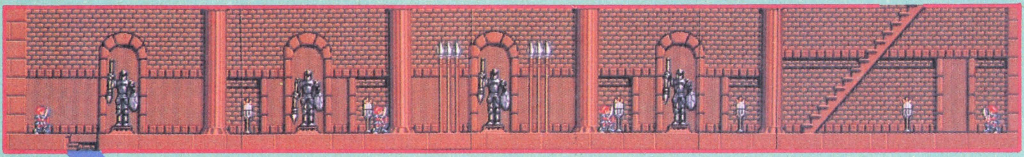
⬆伏せの状態で敵が近づくのを待つ。情けないカッコだけど、ここはガマン。

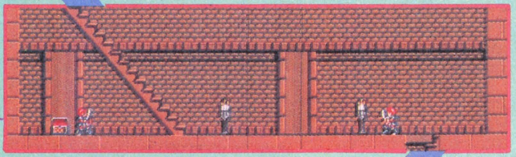


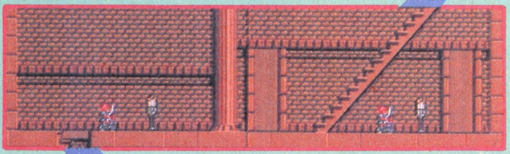
⬆ジャンプと同時に下突き。注意するポイントは、Ⓘボタンを押さないこと！

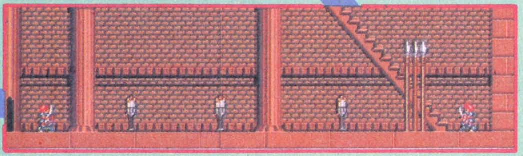


⬆タイミングさえつかめば、ノーダメージで倒せる。この技はおぼえとく価値アリ。







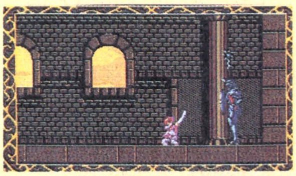


中BOSS デス・ファルオン

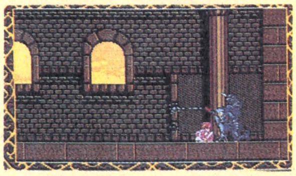
ひざを狙って伏せ突きするのだ！

鉄球を振り回す巨大な甲冑男。間合いが合うと立ち止まり、鉄球を二度振り回す。そのあとしゃがむので、鉄球とひざの間の空間に滑りこみ、伏せ突きを繰り返す。立ち上がったらすぐに2～3歩下がる。鉄球との間合いをつかめば、さしたる苦労なく倒せる。

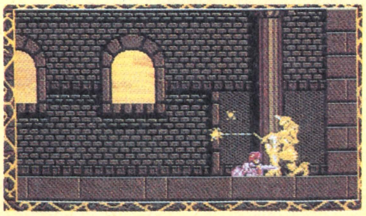
でもコイツを倒しても、まだ城の探索は序盤。できれば薬草もリングも使わずに倒したい。やむを得ず使ってしまったら、さらに奥に進む前に、街に戻って補充したほうがいい。



⬅鉄球を振り回している間は近づくな。



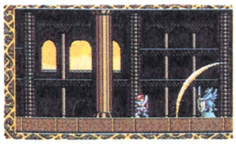
➡2回振ったらすぐにひざの直前へ！



⬅ここは安全地帯。伏せ突きで攻撃するのだ！

強力なバリアが！

ヘタに触れると死んでしまう。バリアを解除するには、デス・ファルオンが持っている"真紅の腕輪"が必要だ。



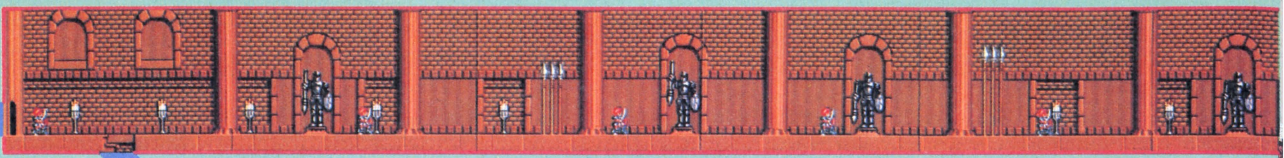
⬆触れるとすぐに、あの世行き。

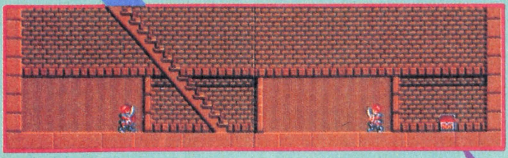


⬆"真紅の腕輪"さえあれば…。

次ページへ

前ページから





バトルアーマー

宝箱の中に入っているのは、バトルアーマー。最強の鎧だ。とり忘れやすい場所にあるけど、逃すと非常にツライ。絶対に手に入れるように！



⬅バトルアーマーとバトルシールド。最強の防具は絶対にとり逃したくない。

モンスター

モンスターのデータは、HP＝体力。EXP＝倒したときにアドルが得る経験値。Gold＝獲得金額。Str＝強さ。Def＝防御力。

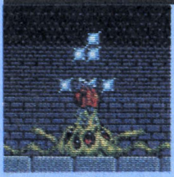
エリド



地面をはい回るヤゴ。アドルが一定距離まで接近すると、猛スピードで移動する。逃げるが勝ち!?

HP 120	EXP 100	Gold 50
Str 120	Def 155	

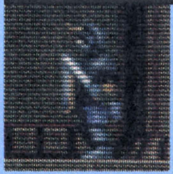
トゥリーズ



お化け花。中央部から吐き出す胞子も、本体自体もたいして強くはない。見かけ倒しといっていい。

HP 100	EXP 110	Gold 70
Str 100	Def 140	

イシュゲスト



はっきりいってザコ。剣のひと振りで倒せるはず。が、ワナに気をとられると痛い目にあうことも。

HP 150	EXP 100	Gold 40
Str 120	Def 160	

ハルヴァイガー



剣を振っているときにしかダメージを与えられない。タイミングよくジャンプ＋下突きで倒そう。

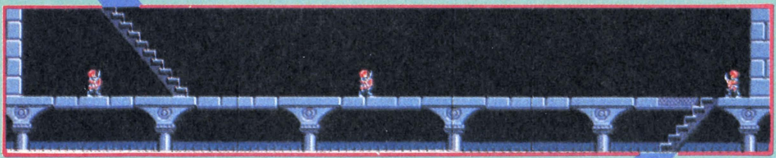
HP 160	EXP 130	Gold 100
Str 120	Def 160	

礼拝堂の隠し扉から…

礼拝堂の隠し扉から先に進むと、薄暗い地下道へ出る。城主の側近ガーランドの甘言は、はたして真実か!? 地下道の先で待つバレスタイン城主に会うまでには、まだまだ難関がいっぱいあるぞ！

A

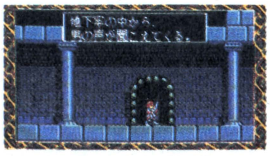






牢の中の人々を救出する！

牢の前を通りかかると人の声が、救いを求めているようだ。牢屋のカギは、ジルデューロスが持っている。倒して手に入れたら、戻ってカギを開けてやろう。中にはピエール、ボブといった街の人々や城の兵士も閉じこめられている。救い出すと時計塔に入るためのカギとなる、"青き腕輪"がもらえるぞ！



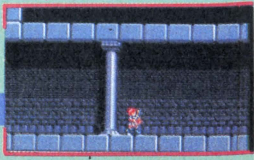
⬆牢屋の前を通りかかると、話し声がする。でも、カギがない！

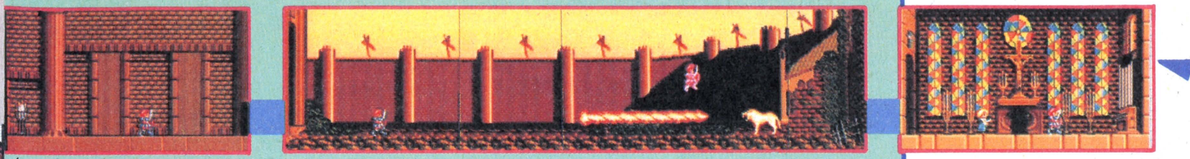


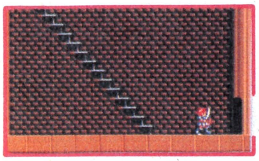
⬆カギはジルデューロスが持っている。牢の中には街の人々が！

お化け花トゥリーズが3匹並んでいる。でも、最高の防具を装備したアドルに怖いものはない！ ジャンプ切りで壊滅させよう。









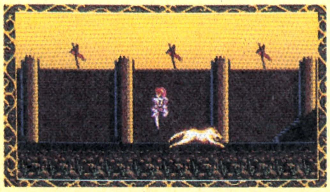
A

隠し扉の向こうには!?

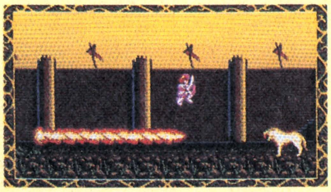
中BOSS ツェルフェル・ザム・シュティルガー

炎の獅子は上突きで攻撃！

右から左に向かって走るときは、アドルの頭上を飛び越える。左から右に走るときには、ジャンプせず、立ち止まると炎を吹く。右から左にジャンプするとき、頭上を上突きで攻撃しよう。

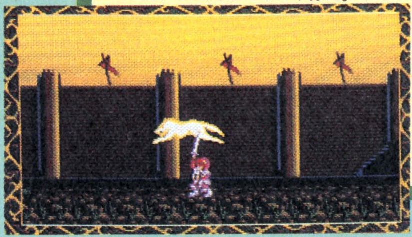


⬅左から走ってくるときには、ジャンプで回避。



⬅右で止まると炎。これもジャンプで回避しよう。

⬇攻撃は上突きだけで十分だ。



礼拝堂ではガーランドが……！



⬆礼拝堂に入ってくるのはガーランド、そしてエレナ！



⬆美しい光とともに、隠し扉は開く。はたしてこの先に待ちうけているのは!?

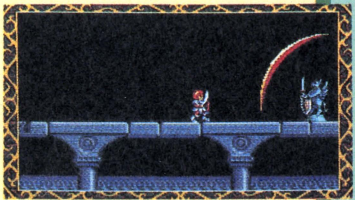
礼拝堂にたどり着いたアドル。背後に人の気配を感じる。振り向くと、城の入口で別れたエレナ、そして城主の側近ガーランドの姿があった。ガーランドは、礼拝堂から玉座に通じる隠し扉を開け、消える。なにかのワナだろうか？　だが、ここでグズグズしていても話は進まない。虎穴に身を投ずるが…。



中BOSS ジルデューロス

こまめに切ればノーダメージ！

時計塔に通じる階段を守る中ボスだ。コイツは、特殊な攻撃法はいっさい持っていない。ただ剣を振り回すだけだ。ヒットアンドアウェイ戦法を繰り返し、追いつめられたら右にジャンプ。アドルが敵より右にいくと、敵は消え、バリアの場所に戻る。もちろん敵に与えたダメージはそのままだ。タイミングさえうまくつかめば、ノーダメージで倒せるぞ。



⬆バリアに接触すると、とても痛い。まちがっても触れないように。



⬅バリアの中から出現する、コイツがジルデューロスだ。



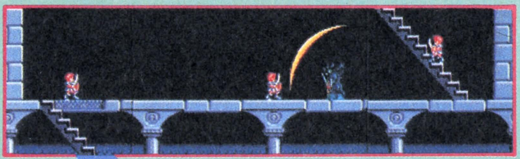
➡剣を振る前に攻撃し、すぐにちょっとだけ後退する。

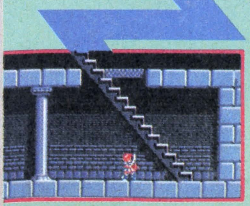


⬅後退したらすぐ振り向いて、また剣を振る前に攻撃。



➡後退できなくなる前にジャンプで右に飛び越すのだ。



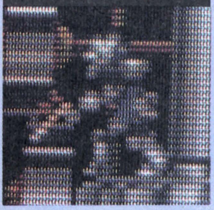




次ページへ

モンスター(時計塔)

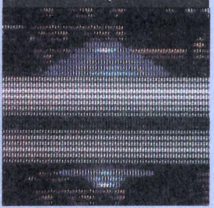
エスタリオン



矢を射ってくる。飛び移るための足場など、重要なポイントで狙っていることが多い。無視して進もうとすると、射落とされるはめにもなりかねない。多少のダメージは覚悟して、速攻で倒してしまおう。

HP 170	EXP 150	Gold 70
Str 130	Def 206	

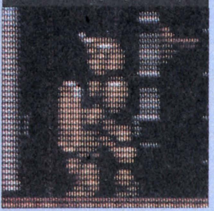
デト



スライム。本体も痛いけど、したたり落ちるジェリーに触れるともっと痛い。頭上に見かけたときは要注意だ。伏せ突きや下突きで楽に倒せる相手だけど、狭い場所なので思わぬ苦戦を強いられることも。

HP 160	EXP 130	Gold 50
Str 140	Def 190	

ガーリウム

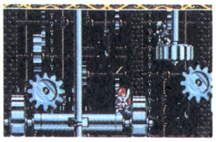


床を歩き回る騎士。歯車から滑り落ちると、コイツのえじきになることが多い。フレイムソードを手に入れない限り、レベルが最高でも一撃で倒すのは難しい。なるべく相手にせず、ジャンプで回避しよう。

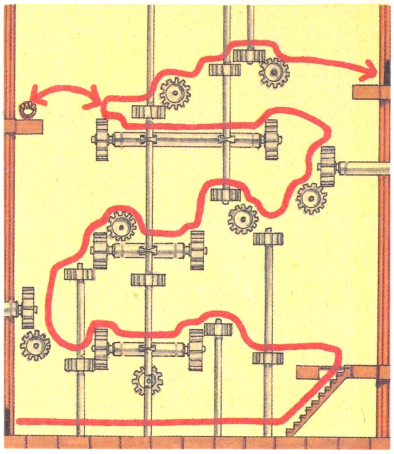
HP 180	EXP 200	Gold 180
Str 140	Def 194	

ルートマップ1

ほふく前進で歯車の下をくぐり抜けられることに気がつけば、さほど難しくないルート。敵の攻撃をいかに回避するかがポイントだ。

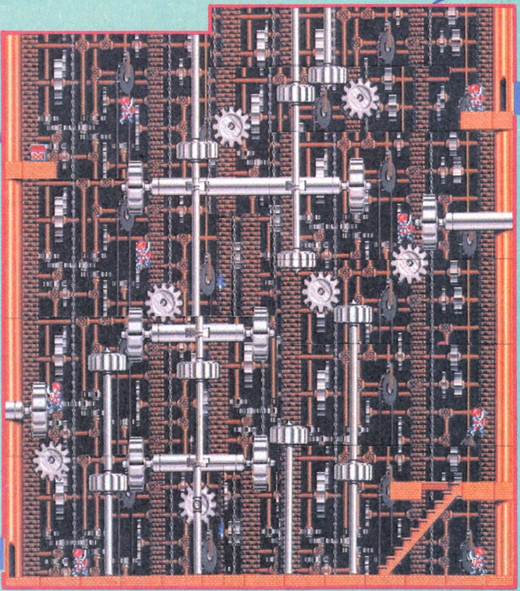


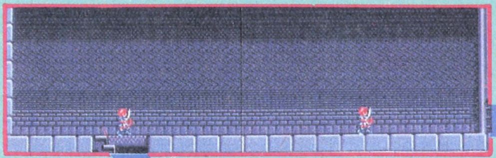
⬆敵の攻撃方法を知ろう。



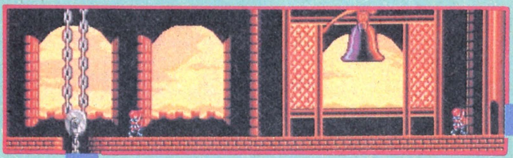
プロテクトリング

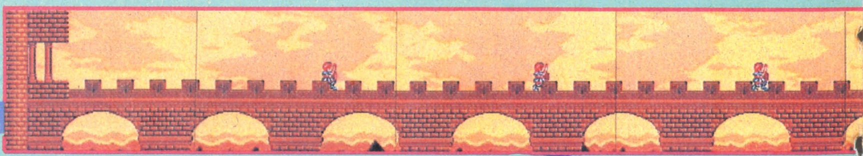
究極の防御効果を持つアイテム、プロテクトリングだ。





前ページから

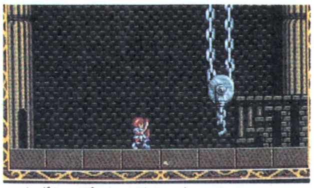




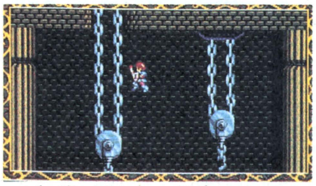


左右の動く滑車をジャンプ！

階段を上って右側の滑車に飛び移る。そして滑車が上がるのを待ち、左の速い滑車に飛び移る。ここまで来られた人なら、楽に進めるはずだ。



⬆階段を上って滑車に飛び乗る。ただし、時計塔の滑車と違い、カギの部分には乗れないので注意しよう。

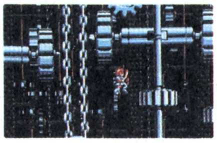


⬆右と左の滑車では、上下するスピードが違う。でも、そんなにタイミングを気にしなくても飛び移れるはずだ。

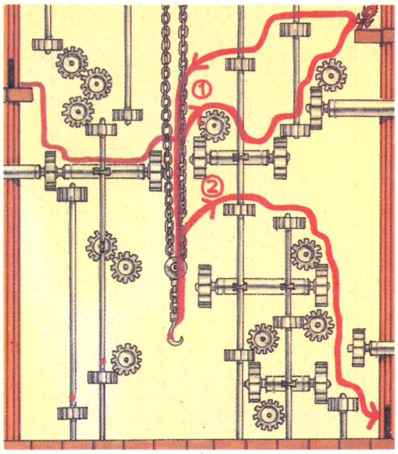
 イラスト／星野由美子

ルートマップ2

中央の上下する滑車から、中央右の歯車に飛び移るタイミング。あまり高すぎず、低すぎずがベストだが、けっこう難しいのだ。

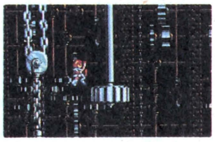


⬆このタイミングだ。

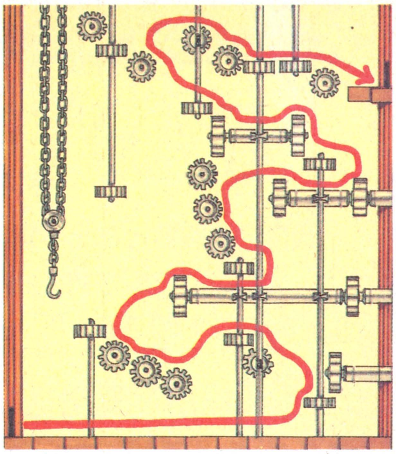


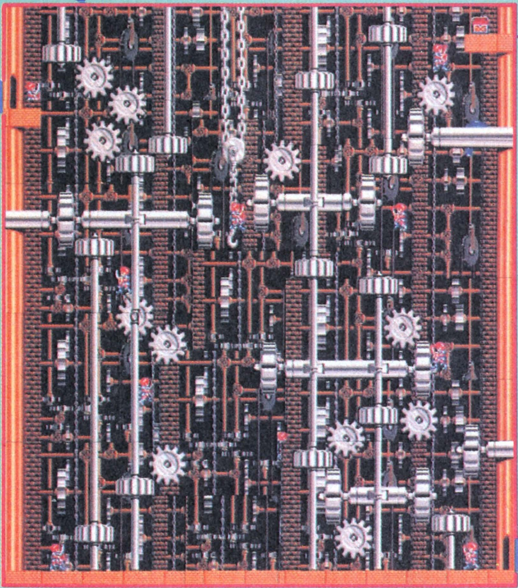
ルートマップ3

左の滑車はダミー。素直に右側からグルッと回るのが正解ルートだ。ここをクリアすれば、もうひと息でガーランドにたどり着ける。



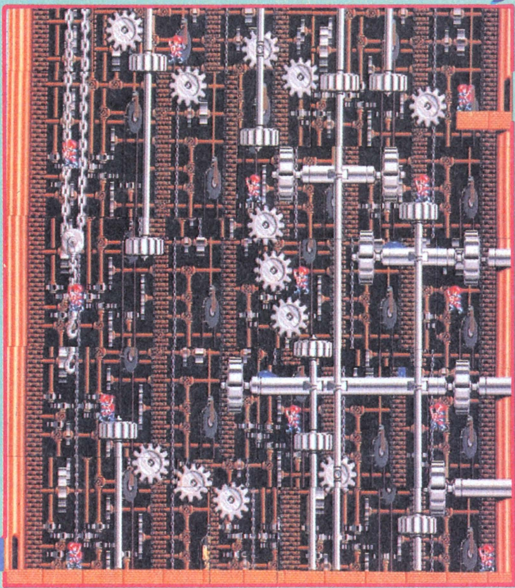
⬆滑車はただのダミーだ。





フレイムソード

最強の剣。これがないと、この先のガーランドはともかく、最後の島をクリアするのがとても難しい。絶対に入手しよう。



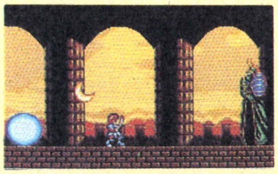
A



大BOSS ガーランド

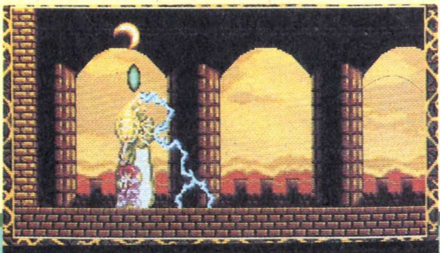
意外に弱い城主の側近！

サンダー、ファイアボール、ブーメランなど、さまざまな攻撃でアドルを苦しめるガーランド。でも胴体に当たり判定がないことに気がつけば、簡単に撃退できる。テレポートしたらすぐに胴体に重なって、上突きを繰り返す。ただこれだけの攻撃パターンで倒せてしまうのだ。



⬆敵はいろんな攻撃法を持っている。

➡でも、足元で攻撃するだけ。楽勝で倒せるぞ！



BOSSを倒して戻ると

ガーランドを倒して城主に会い、街へと戻ろうとすると、そこに現れるエレナ。たが笑みを浮かべて駆け寄るアドルの目の前で、彼女はガルバランにさらわれてしまう。



GALVARN

ガルバランの島

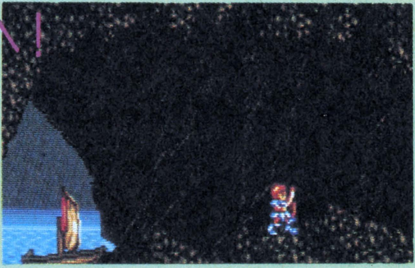
最後の決戦場となる不気味なガルバランの島。深い闇の洞窟、荘厳な神殿。回廊の先で待つ魔神ガルバランを倒せるか？ 感動のエンディングは近い！



エレナを救い出すために単身敵の本拠へ！

ガルバランにエレナをさらわれ、アドルは傷心のうちにバレスタイン城を後にする。ガルバランの復活はもう阻止できないのだろうか……。エドガーの制止の声を振り切って、単身ガルバランの島へと向かうアドルを待つのは、暗闇のワナだった。

“鬼火の宝珠”を装備すると、サーチライトのように暗闇を照らす。ちょっと不安な灯りではあるが、これを頼りにするしかない。暗闇は、ループがあるのでとても広く感じる。でも分岐点さえチェックすれば、意外と楽に抜けられる。



⬆小さな帆船でガルバランの島にたどり着いたアドル。鬼が出るか蛇が出るか…!?

モンスター

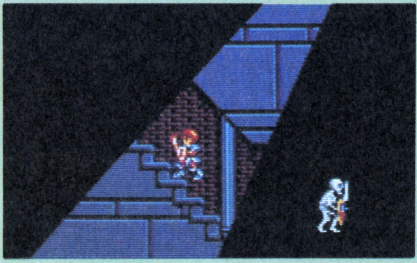
スケルトン

●Str	180
●Def	230
●HP	255
●EXP	160
●Gold	100

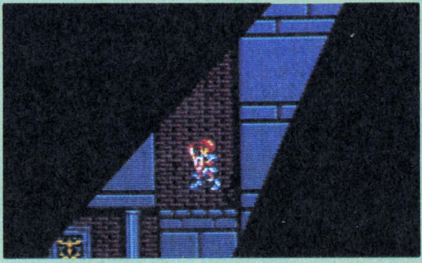




⬆入口を開けるには、“夜鷹の石像”が必要だ。



⬆“鬼火の宝珠”で灯りが得られる。でも、けっこう情けない灯りだ。

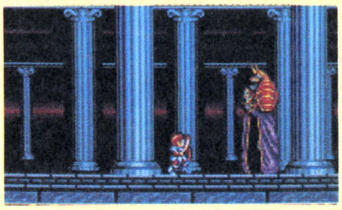


⬆エレベーターやループをチェックすれば、たいして迷わないはずだ。

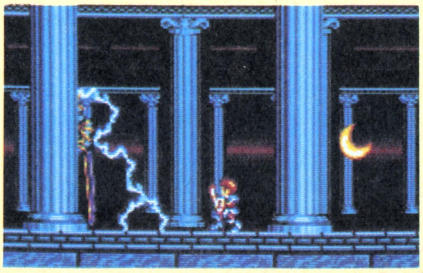
中BOSS ガーランド・ゾンビ

パワーアップして甦ったガーランド

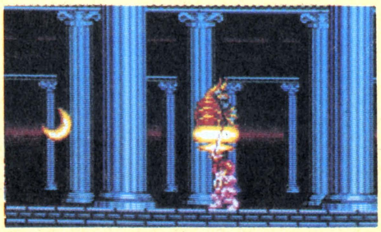
城で倒したばかりのガーランドが、復活して襲いかかる。攻略法は前と同じで、テレポートしたらすぐに胴体に重なって上突き。でもテレポートの間隔が短いので、けっこう苦戦させられる。ただ、なるべくアイテムやリングは使わずに勝利したい。最後の敵ガルバランのためにアイテムをとっておかないと、非常にツライのだ。



⬆ついさっきバレスタイン城で倒したガーランドが、ゾンビとなって甦った！

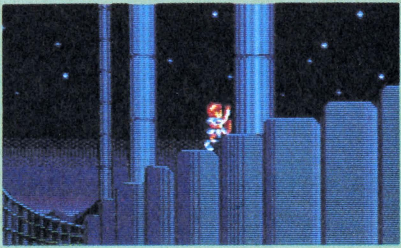


⬆強いうえに柱がじゃまで、位置を確認しにくいのだ。



⬆同じパターンでいいが、消えるときのダメージが。

回廊の果てでアドルを待つものは…!?



ガーランド・ゾンビを倒したら、長い回廊を駆け抜けて、めざすは諸悪の根源ガルバラン！ 途中で出会うチェスターも、改心してくれたみたい。勢いこんで回廊の果てまでたどり着くと、そこに待っていたのはとらわれのエレナだった…。

このあと、最後の戦いとなるわけだが、ガルバランの強さは並じゃない！ できれば“精霊の首飾り”をはじめとするアイテムを買いそろえてから戦おう。

アイテムオールリスト

『イースIII』に登場するすべてのアイテムについて、売っているものは価格を、手に入れるものは入手場所を紹介しよう。なお、薬草だけはショップのほか、イルバーンズの遺跡の溶岩地帯でも手に入れることができる。



Equipment 装備 アドルが装備する武器・防具・魔法のリング

剣	ショートソード 300G	ロングソード ティグレー採石場 I	ブロードソード 8000G	バンデッドスレイヤー エルダーム山脈	フレイムソード バレスタイン城
鎧	レザーアーマー 300G	チェインメイル 1500G	プレートメイル ティグレー採石場 II	バンデッドアーマー 12000G	バトルアーマー バレスタイン城
盾	ウッドシールド 200G	スモールシールド イルバーンズの遺跡	ラージシールド 6000G	バンデッドシールド 10000G	バトルシールド バレスタイン城
指輪	パワーリング ティグレー採石場 I	シールドリング アイーダ婆さん	タイマーリング エドガー	ヒールリング ドギ	プロテクトリング バレスタイン城
アイテム	薬草 100G	ブロシアの秘薬 1000G	幻影の鏡 500G	アミュレット 1000G	鬼火の宝珠 エドガー

Item アイテム ゲームのクリアに必要な数々のアイテム

倉庫のカギ ティグレー採石場 I	ボブのペンダント ティグレー採石場 I	火竜の守り イルバーンズの遺跡	使命の石板 ティグレー採石場 II
審判の杖 エルダーム山脈	真紅の腕輪 バレスタイン城	地下牢のカギ バレスタイン城	青き腕輪 バレスタイン城
夜鷹の石像 バレスタイン城	精霊の首飾り レドモントの街	エドガーの手紙 レドモントの街	輝きの水晶 ティグレー採石場 II

Statue 彫像 ガルバランを封じるために使われた伝説の彫像

落日の彫像 ティグレー採石場 I	星月の彫像 イルバーンズの遺跡	白光の彫像 ティグレー採石場 II	暗黒の彫像 エルダーム山脈

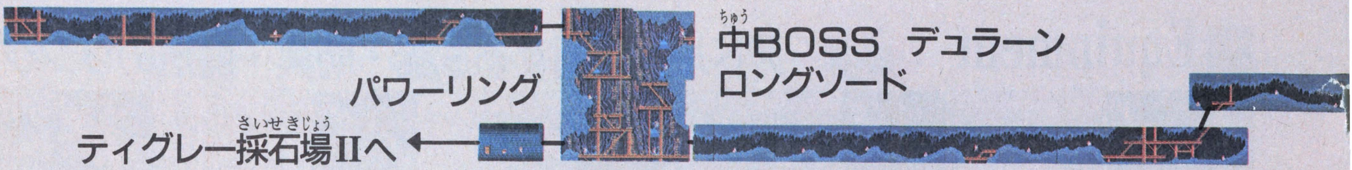
- ティグレー採石場Ⅰ&Ⅱ
- イルバーンズの遺跡
- エルダーム山脈

完 マップ&データ

前号までに紹介した場面の、マップ、敵キャラ、理想の装備、そしてボス攻略。これさえあればもう怖いものなし！なるべくなら見たくない、そんな攻略データ集なのだ!!

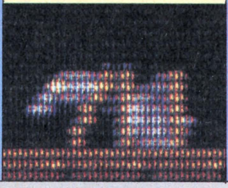
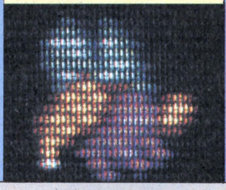
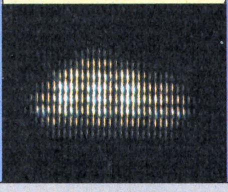
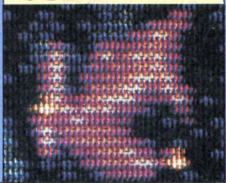
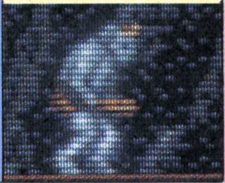
ティグレー採石場Ⅰ

HP	剣	鎧	盾
60	ショートソード	レザーアーマー	ウッドシールド



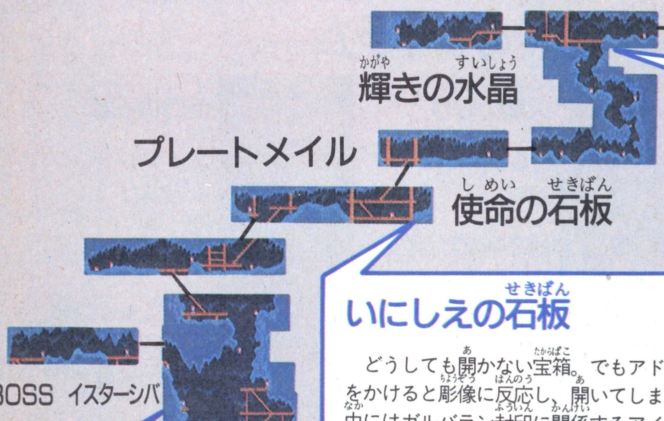
モンスター

	グルムス	ビクモール	モズク	ケイロン	ラデル
●Str	16	14	30	24	26
●Def	16	14	30	20	25
●HP	12	10	20	20	30
●EXP	6	8	9	8	12
●Gold	2	1	2	4	6

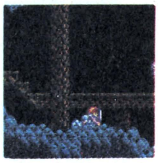
ティグレー採石場Ⅱ

HP	剣	鎧	盾
140	ロングソード	チェインメイル	ラージシールド



縁の下をくぐる

縁の下をくぐって、さらに下へと進む。ただし、穴のすぐ下にはローバルが待っている。注意！



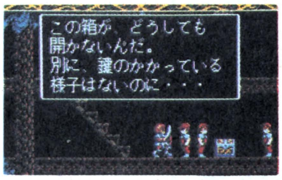
採石場Ⅰの左下から

以前は開かなかった扉。パワーリングの入っていた宝箱があった場所だ。エドガーの仲間になると、この先にある彫像を手に入れるよう頼まれるのだ。



いにしえの石板

どうしても開かない宝箱。でもアドルが手をかけると彫像に反応し、開いてしまうのだ。中にはガルバラン封印に関係するアイテム、"使命の石板"が入っているぞ！



⬅アドルの持っている彫像に反応し…。

ロングジャンプで足場に乗るのだ

右側のがけの中腹から、ロングジャンプで左下の足場に飛び移る！ これがわからないと、いつまでたっても採石場Ⅱのボスのところにたどり着けないぞ。



⬆ここから左にロングジャンプする。



⬆ジャンプ中は左にボタンを押し続ける。

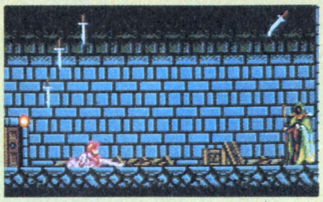


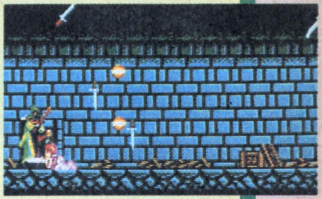
⬆足場に着地したら、上に上れば通路が。

中BOSS攻略 デュラーン

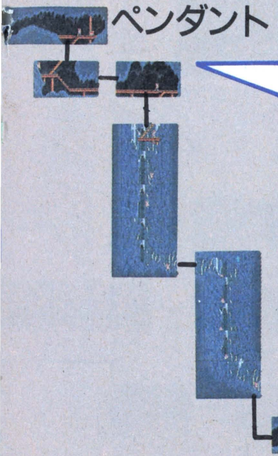
剣を操り、ほふく前進しながら伏せ突きを繰り返すことで倒せる。ワープに惑わされて"金魚のフン"しないこと、そしてパワーリングを装備することが、撃退のコツだ。


⬆しゃがんでいればダメージは受けづらい。でも動かないと痛いこともある。


⬆ワープしたからといってむやみについていくのは考えもの。待っていれば来る！


⬆ワープしてきたら伏せ突きの連続。この繰り返しだ。

ボブのペンダント



倉庫のカギ

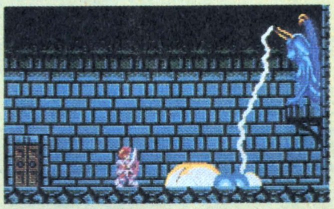
倉庫のカギをもらったら、倉庫へ行ってロングソードを手に入れよう。そうしないとこの先には進めないぞ。

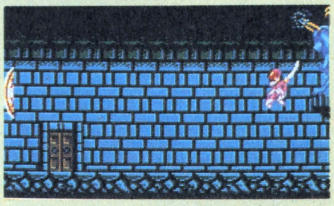


大BOSS エルフェール

大BOSS攻略 エルフェール

サンダーとウェーブで攻撃する。サンダーの爆発は触れるだけでかなり痛い。ギリギリの場所で爆発がおさまるのを待ち、ジャンプでウェーブを誘導・回避したあと、再度ジャンプで切りかかる。そしてすぐにサンダーがギリギリ届かない位置まで退避する。アクションが苦手なプレイヤーは、このパターンを試してみてほしい。

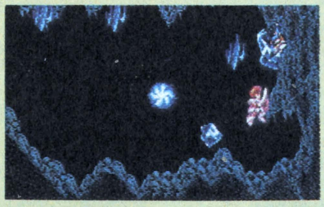

⬆サンダーはギリギリの場所で待つ。


⬆ウェーブはジャンプで誘導。再ジャンプで攻撃。

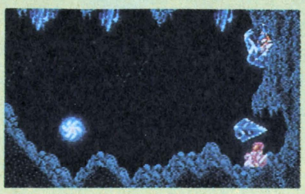
大BOSS攻略 イスターシバ

壁の中の水晶が本体だ。右下のくぼみでしゃがんでいれば、一切ダメージを受けない。右下の壁から出現する青いクリスタルは、5回発射された後しばらく沈黙する。そのときが攻撃のチャンス。弱点の周囲を回る赤い炎の動きに注意しながら、ジャンプ切りする。赤い炎に接触すると弾き飛ばされるので、必ず弱点の左まで移動してからジャンプするように。青いクリスタルが出現したら、また安全地帯でジィーッとガマン。このパターンで必ず倒せるぞ！


⬆この場所は安全地帯。じっとしていればダメージをくわない。


⬆攻撃を仕掛けるのはいいけど、赤い炎の動きを読みまちがえると…。


⬆弾き飛ばされる！ これがけっこう痛いダメージとなる。


⬆青いクリスタルは、5回出現したらひと休み。そのスキに攻撃だ！


⬆赤い炎を見すごしたら、すぐにジャンプするのだ。


⬆ジャンプ切り。着地したら赤い炎の出現を待って、またジャンプ！

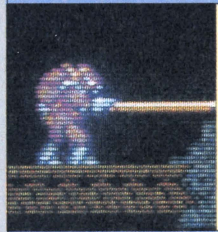
モンスター

ローバル



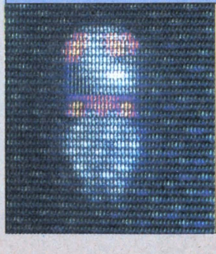
●Str	85
●Def	70
●HP	120
●EXP	56
●Gold	18

ゲルド



●Str	85
●Def	67
●HP	100
●EXP	45
●Gold	15

バーレン



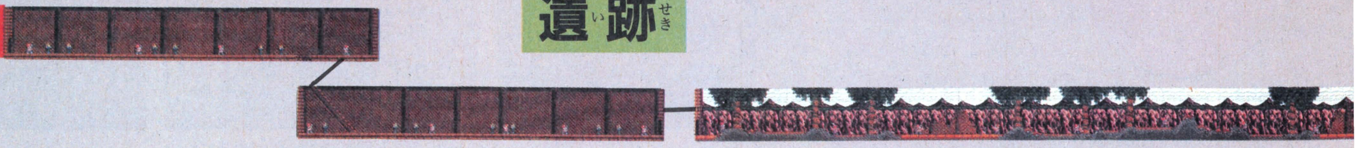
●Str	70
●Def	110
●HP	80
●EXP	75
●Gold	25

イルバーンズの遺跡

HP	剣	鎧	盾
100	ロングソード	チェインメイル	ウッドシールド

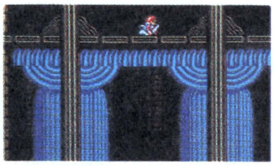
遺跡

START



盗み聞きが災いして

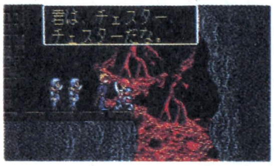
階下で話し声がする。聞き耳を立てるアドルだが、途中で気づかれ衛兵に囲まれてしまう。絶体絶命のピンチ!!



←天井に張りついて盗み聞きするアドル。

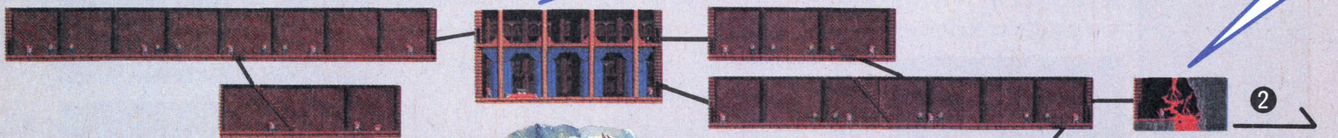
溶岩地帯へ落とされる

衛兵に捕まったアドルは、溶岩地帯へと落とされてしまう。はたして地上に戻ることができるのか……!?



←捕まって、哀れ奈落の底へ…。

❶

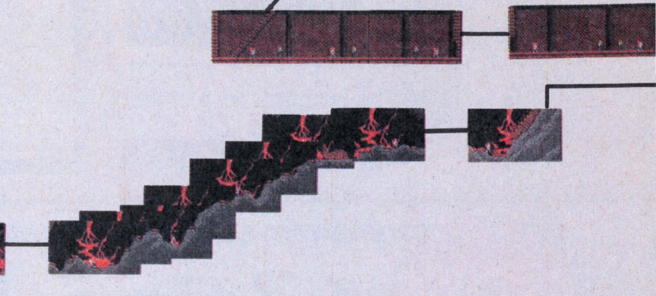


❷

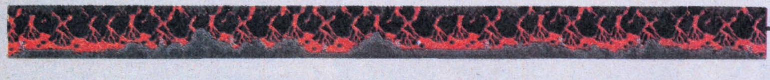
スモールシールド



溶岩地帯



❸

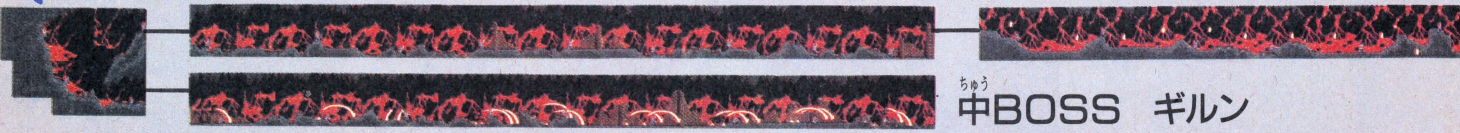


薬草

こんなところに薬草が。アドルが薬草を持っていなければ、ここで何回でも手に入れられる。手持ちの薬草でHPを回復したら、必ずもうひとつ手に入れておこう。なお、この薬草を頼りに、この溶岩地帯で経験値稼ぎすることもできるぞ。

❷から

エレナの兄チェスターの手によって、奈落の底へ落とされるアドル。気がつくと灼熱の溶岩地帯に。再び地上の空気を吸うためには、右手のマグマの上を渡らなければならない。それには、ギルンを倒して"火竜の守り"を…。



中BOSS　ギルン

中BOSS攻略　ギルン

炎の竜。頭以外には当たり判定はない。が、地面にもぐりこもうとするときにまき散らす炎に触れると、多少のダメージを受ける。でも溶岩地帯に突き落とされる前に、ちゃんとスモールシールドを手に入れておけば防御する必要はない。地道に攻撃を続けなくてもいい。頭に向かって突き進み、ただ切り続けるだけで、あっけなく倒せてしまうのだ。



←強そうな炎の竜。でも胴体に触れても熱くはない。

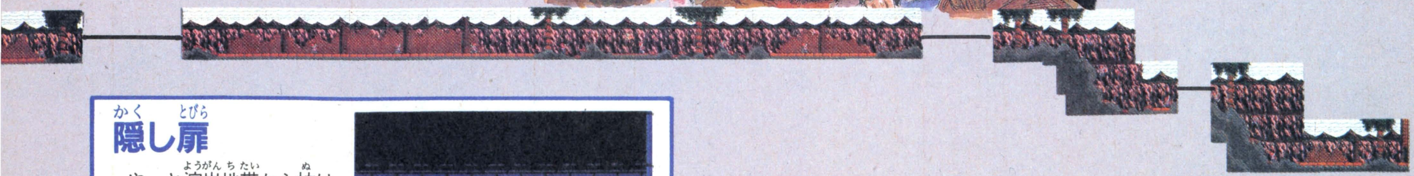


←地面にもぐっているときにバラまく炎はちょっと熱い。でも、ガマンできないほどではない。



↑HPさえ十分あれば、なにも考えずにただ切りまくるだけで、意外にあっけなく倒せてしまえる。

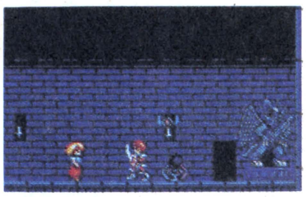




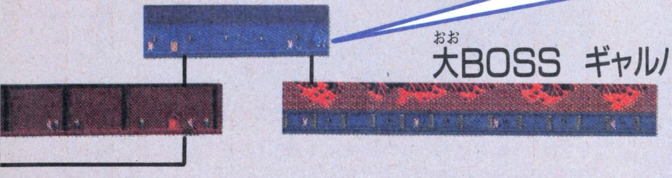
①

隠し扉

やっと溶岩地帯から抜け出したアドルは、遺跡の地下でエレナと出会う。再会を喜ぶ間もなく、人の気配に隠れる２人。隠れた通路に安置された像には、ボスに通じる隠し扉が…。



⬆不気味な像のすぐそばに、扉は隠されているのだ。



大BOSS攻略 ギャルバ

てっとりばやく撃退する方法を教えよう。下の写真の場所で敵を待てばいいだけだ。敵がこの場所の少しだけ右で滞空したら、寄っていって切りかかる。敵が動き出したら前の場所へ戻る。これだけのことを繰り返すだけで倒せるのだ。



⬅空を飛ぶ敵は、まともに戦うと苦戦する。



⬅ジャンプ切りのタイミングがシビアなのだ。



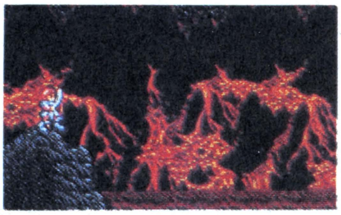
⬆でも、この場所で敵を誘い出せば、非常に簡単にダメージが与えられる。



⬆１キャラ分右に動いて切る！　敵が移動したら左に１キャラ分動いて、また待つのだ。

マグマを"火竜の守り"で冷やす

マグマの川はそのまま渡ろうとするとオダブツ。冷やしてからでないと渡れない。ギルンを倒して"火竜の守り"を手に入れたら、マグマの川を冷やすことができる。これで地上に帰還する道が！

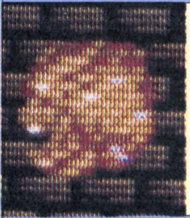
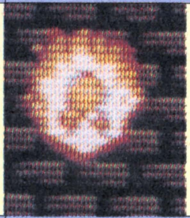
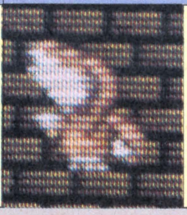
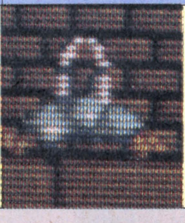
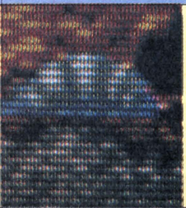


⬆"火竜の守り"をかざすと、マグマは少しずつ固まってゆく。



③

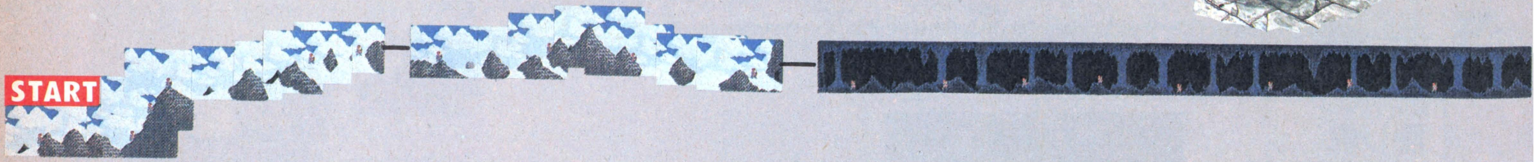
モンスター

名前		Str	Def	HP	EXP	Gold
イーガー		50	45	50	22	5
バール		40	50	80	10	8
シグルド		40	45	70	30	12
ケルツァール		48	55	50	36	14
シーアン		45	40	70	28	10
ファズル		38	40	50	20	7
ガルグ		45	55	70	26	10
アルメンガー		50	40	60	42	16

エルダーム山脈

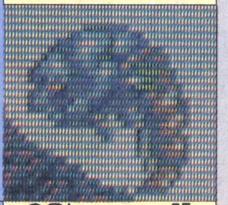
HP	剣	鎧	盾
160	ブロードソード	プレートメイル	ラージシールド



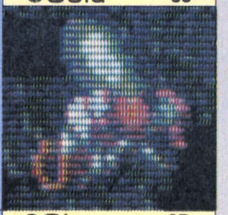


モンスター

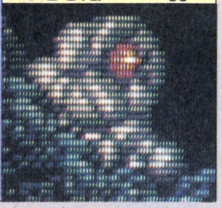
ハリック	●Str	80
	●Def	90
	●HP	120
	●EXP	90
	●Gold	40



ジゲル(親)	●Str	95
	●Def	140
	●HP	150
	●EXP	105
	●Gold	50



イルバ	●Str	85
	●Def	120
	●HP	140
	●EXP	110
	●Gold	50



中BOSS攻略 リガティ

美しい女体でアドルを惑わす敵だ。すばやく空中を移動するため、捕捉するのは困難だ。しかし、タイマーリングを使用することで、移動スピードを落とすことができる。また"幻影の鏡"を使うことで、少しの時間だけ敵の動きを止めることもできる。動きを遅くして敵の行動を見て、敵が地面に近づいたところで"幻影の鏡"を使う。すぐに近づいて切り続ければ、あっけなく倒せてしまうのだ。倒すとボスへの道を開くアイテム、"審判の杖"が手に入るぞ!



⬆すばやい動きと3方向に発射される弾。まともに戦うとかなり苦戦することになる。



⬅がけをうまく利用して、ジャンプ切りで地道にダメージを与える。



⬆ジャンプ切りはタイミングが合わず、空振りしてしまうことも多い。



⬆タイマーリング、そして"幻影の鏡"が使えるのは大きい。



⬆敵が地面ギリギリまで降りてくるタイミングを狙って鏡を使うのだ。



⬆止まってしまえばあとは簡単。ただ切りつけるだけで倒せてしまうのだ。



松ちゃん梶ちゃんのお客サマは神サマです

松:いやー梶野、ついに発売したねぇ。
梶:えっ?『モンビット』ですか? まだ、ちょっとかかりますよ。
松:ありゃりゃしけちゃったよ。『イースIII』の話に決まってんだろ!
梶:そーですねぇ。発売決定から3か月ですからねぇ。いろんなハガキももらいましたし。
松:でさぁ『イースIV』の話なんだけどさぁ。



中BOSS リガティ

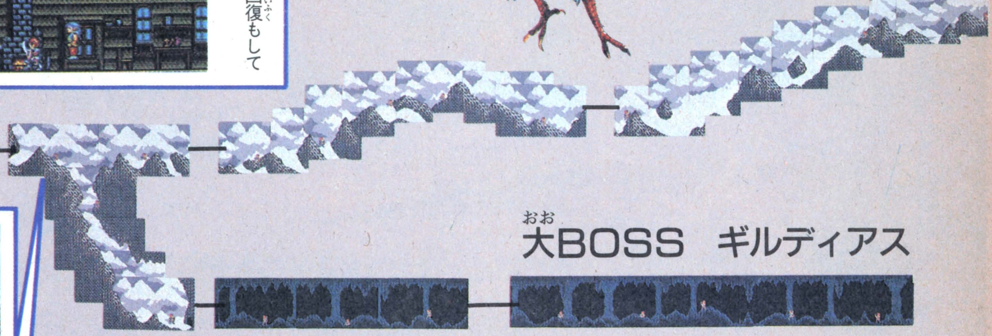
ドギの師匠の小屋

ドギと彼の師匠がいる。師匠はアドルにバンデッドスレイヤーを渡す。また、ここは簡易宿泊施設としても利用できる。ダメージを受けたらここで回復しよう。



⬅HPの回復もしてくれるぞ。





大BOSS ギルディアス

石像

“審判の杖”をこの石像の前で掲げると、万年雪は消え、ギルディアスの待つ場所への道が開ける。杖は中ボスのリガティが持っているぞ。



⬆石像は万年雪とともに消え、道は開ける。

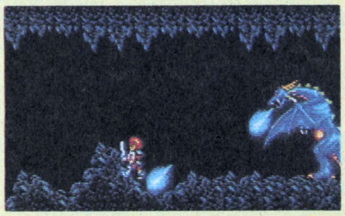


大BOSS攻略 ギルディアス

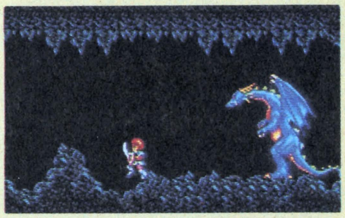
かなりの強敵だ。口から吐きつけるブリザードは、かなりのダメージになる。ただ安全地帯があるので、ゆっくりパターンを見きわめることができる。ブリザードを吐き終わったらすぐにジャンプ切りで敵の頭を攻撃。着地したらすばやく安全地帯に逃げこむ。このパターンを繰り返すことで、時間はかかるが比較的安全に倒せるはずだ。なおブリザードの方向は、吐く直前の首の角度で決まる。敵の直前で吐くギリギリの瞬間まで待ってから回避すれば、コイツはほぼ垂直にブリザードを吐くので、次の攻撃が加えやすくなる。ただし、これはかなりシビアなタイミングだ。アクションに自信がない人は、地道に安全地帯に逃げこむパターンを繰り返したほうがいい。



⬅ここが安全地帯。ここをうまく利用しよう。



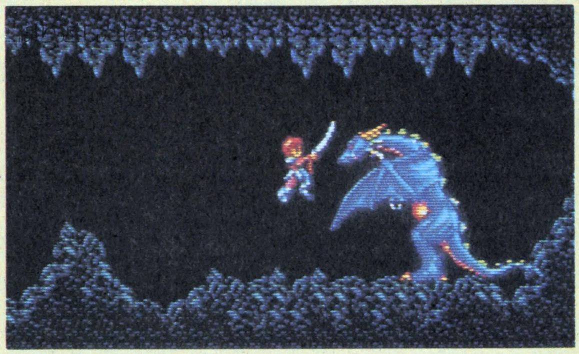
⬅首の角度はブリザードを吐き終わるまで固定される。



⬅ジャンプのタイミングに注意！

➡ギリギリまで待って回避すると、敵はほぼ垂直にブリザードを吐く。





⬅吐き終わるのを待ってジャンプ切り！ このパターンの繰り返しで、倒せるぞ！

梶：……早くないスか、ちょっと……出るか出ないかもわからないのに……。
松：でもよぉ、エンディングのよぉ……。
梶：うわぁ～まずいっスよ、それ！
松：じゃあ、『イース0』ってやらない？
梶：あっ、それいい！ “そのときアドルは8歳だった……”ってやつですね！
松：でも8歳の子供に救われる世界っていったい……。
梶：なら言わないでくださいよ…。
松：じゃ思い出のキャラってだれかいる？
梶：坑夫デューイですね。男だぜやつは！
松：なんじゃそりゃ…。
梶：じゃ松永さんはだれです？
松：やっぱ物語の中でいちばん強いエレナだな。あの城の中を1人で来ちゃうんだもん。
梶：んじゃ今度『ワンダラーズフロムレドモント』ってタイトルでエレナの冒険を作りましょうか。売れますぜ、フヒヒヒヒ。
松：……やれば？
梶：冷たいなぁ、バナナで釘が打てますよ。
松：まぁ1人でも多くの人に遊んでほしいね。
梶：ですねー、ドラゴンの変形もすごいし。
松：それ、『モンビット』だろって…。


羽衣イースの集大成
コミック版イースが好きなキミも、
ゲーム版イースが好きなキミも、
充分満足できる1冊
イースの魅力を全網羅!!
コミックコンプ
増刊春の号
イース&羽衣 翔特集
4月18日(木)発売!
ファン待望!!
ゲストコミック
イース ソード・マスター総集編118ページ一挙掲載!!
イース ソード・マスター描き下しポスター
イース RPGすごろく
巻頭カラー ゲーム版イース大特集
ザ・ワールド・オブ・イース
巻末カラー イーステーブルトークRPG誌上ライブ
描き下し『学園イースII〜女神 超新世編〜』
他、楽しい企画が満載!!
ソーサリアン新作描き下し
アマゾンの剣
羽衣 翔
描き下しファンタジー読切
遊園地帯フィールド・Q
迎 夏生
定価360yen(税込)
角川書店

GROUP SNE PRESENT

CYBER KNIGHT

［サイバーナイト］

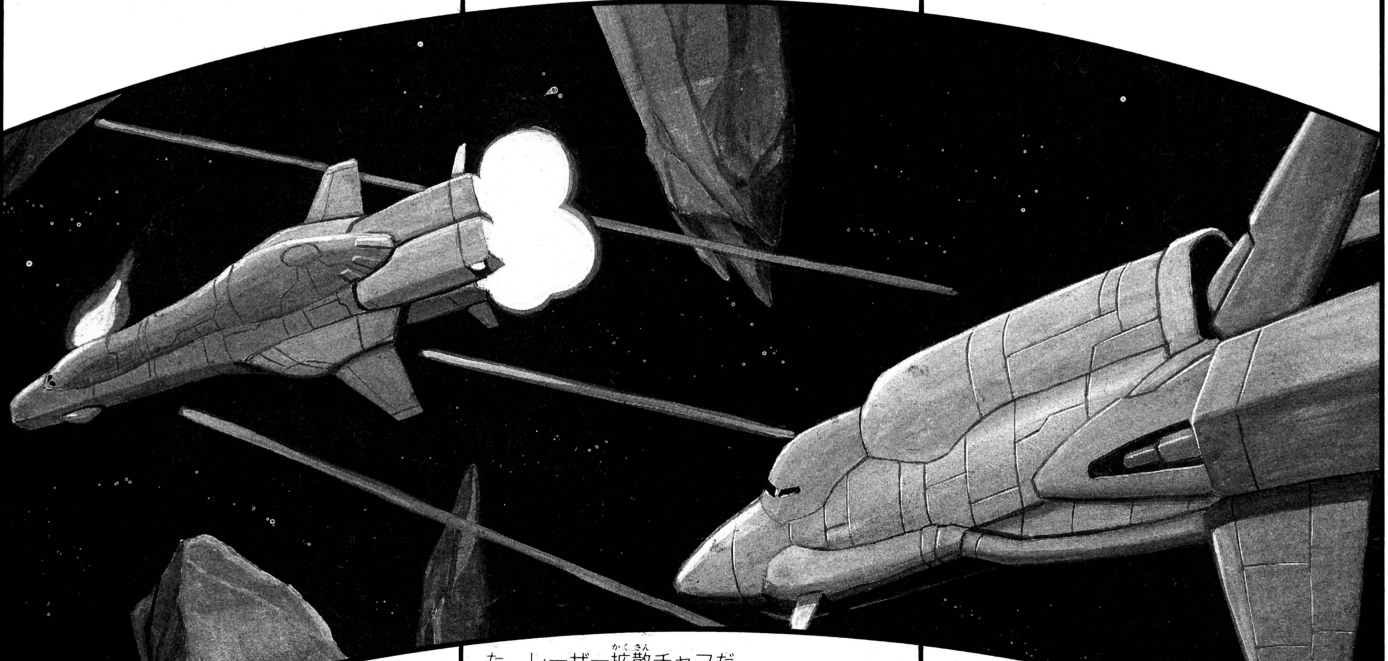


第2部
第10回
連載第21回

新たなる跳躍

揚陸強襲艦同士の空中戦に突入した。指揮するのはブレイドともう1人のブレイド。わが〈ソードフィッシュ〉にとって大きな救いは、相手が旧式艦であること。計画どおり相手を自滅に追いこめられるか？

作者：山本弘とグループSNE　ストーリー／山本弘　メカニック解説／水野良　監修　安田均　イラスト／佐藤典司（コンパイル）



ドッグファイト

ブレイドはキャプテン席を離れ、パイロットと席を交替した。ハーネスをしっかり締めると、シートの両側についた2本のレバーを握りしめる。右側は銃のグリップに似た姿勢制御スティック、左側はエンジンの出力を調整するスロットル・レバーだ。完全にコンピューター化された現代の宇宙船では、めったに使うことのないものだった。これから操縦を手動に切り替え、自分の手でこの船をあやつろうというのだ。

「攻撃は各砲座にまかせる。敵艦のエンジン部およびブリッジに攻撃を集中しろ……いくぞ！」

加速を警告するベルが鳴ると同時に、ブレイドはスロットルを押し出した。エンジンが轟音をあげ、私の体は耐Gシートに押しつけられた。

〈ソードフィッシュ〉は小惑星の陰から飛び出し、敵艦〈ブラスフェマトゥール〉に向けて、獲物に襲いかかる猛獣のように突進した。

〈ブラスフェマトゥール〉は姿勢制御ロケットをふかして急速回頭しながら、小さなミサイルを続けざまに発射した。それは2隻の艦の間で破裂して、銀色に輝く霧をまき散らした。レーザー拡散チャフだ。

一瞬、銀色の霧がお互いの視野をさえぎった。混乱の中で、レーザーとビームが複雑に交錯する。

私はブレイドの右手がすばやくレバーを操作するのを見た。ものすごい横Gがかかり、私は耐Gシートから放り出されそうになった。〈ソードフィッシュ〉の巨体が急旋回しているのだ。

チャフの霧をくぐり抜けた時、〈ブラスフェマトゥール〉は真正面にいた。横腹をこちらに向けている。ブレイドは敵の動きを正確に読んでいたのだ。

〈ブラスフェマトゥール〉は急に逆噴射をかけた。突進してくる〈ソードフィッシュ〉をやりすごして、自分の前にさそいこもうというのだろう。

しかし、ブレイドの対応も早かった。〈ソードフィッシュ〉の進路を変え、強引に〈ブラスフェマトゥール〉の横腹めがけて突っこませたのだ。こうなっては、敵は衝突を避けるために加速するしかない。そのまま〈ソードフィッシュ〉が敵と同じ方向にターンすれば、〈ブラスフェマトゥール〉の斜め後ろにぴたりとつくことができる。

それに対して、〈ブラスフェマトゥール〉は船尾をらせん状に振り回し、メイン・ノズルからの高温高圧の噴射ガスを〈ソードフィッシュ〉に浴びせかけるという戦法に出た。ブレイドはすばやくそれをよけたが、大回りをさせられることになった。

⬆〈ソードフィッシュ〉と〈ブラスフェマトゥール〉、宇宙船同士の知力とテクニックをつくした壮絶な宇宙戦。

大型宇宙船同士のドッグファイト——こんな例が歴史上一度でもあったのかどうか、私は知らない。だが、げんにそれは今、ここで繰り広げられているのだ。2隻の宇宙船は至近距離でレーザーを撃ち合いながら、互いに相手に対して有利な位置に回りこもうと、高G旋回を繰り返している。

その時、2隻の艦の距離は1キロもなかっただろう。こんな近くではお互いの防御システムはあまり役に立たない。プラズマ・ビームを反射するはずの磁場のカーテンは、干渉し合って乱れているし、ミサイルの進路をそらせるはずのジャミング・システムも、こんな距離ではほとんど意味がなかった。

それでも2隻とも撃ち合ってボロボロにならずにすんだのは、互いの位置が絶え間なく変化しているため、照準がなかなか合わせられないからだった。砲塔の回転が艦の動きについていけないのだ。

苦い再会

戦いは3分ほど続き、突然終わった。

何度目かの旋回を行おうとした時、〈ブラス

フェマトゥール〉の船体がいきなりV字形に折れたのだ。ブレイドが予想した通り、老朽化していた船体は、旋回の時の大きなGに耐え切れなかったのだ。

大きく裂けた船体からは、無数のガラクタとともに、空気が白い霧となって噴出し、すぐに消えた。乗組員の多くが、一瞬で死んだにちがいない。

半壊してコントロールを失った〈ブラスフェマトゥール〉は、ブーメランのように回転しながら飛んでいった。その前方には小惑星があった。

小惑星の表面に激突した巨大な宇宙船は、爆発はしなかったものの、みずからの慣性によって、紙のようにぐしゃりとつぶれ、破片をまき散らした。真空中であるために、まったくの無音であったのが、かえって不気味だった。

「あれでは生存者はいるまい……」

ブレイドは自分に言い聞かすようにそうつぶやくと、振り返って通信係に言った。

「クレバスの中で戦っている敵の兵士に呼びかけろ。お前たちの艦は破壊した。これ以上の戦いは無益だ、となj」

海賊たちはただちにその勧告を受け入れ、降伏した。彼らはもともと主義思想があって行動していたわけではなく、生き残るために戦っていただけなのだ。死ぬまで戦い続けるのは無意味である。

〈ブラスフェマトゥール〉から出撃した兵士は全部で8名。いずれも旧式のバトル・モジュールを装備していたが、クレインたちとの戦闘によって、わずか5分のうちに、その半数が死亡した。一方、〈ソードフィッシュ〉から出撃した傭兵は3人で、犠牲者はゼロ——モジュールの性能の差が露骨に反映した結果といえる。

生き残った4人の敵兵のうちのリーダー格の男が、ブリッジにつれてこられ、ブレイドと対面した。髭面の大男である。

「ラジュラ！　やっぱりお前か……」

ブレイドは顔色を変えた。ショックを受けたのは大男の方も同じである。

「ブレイド！　……いや、ちがう。あいつのクローンだな？」

「そうだ。〈ブラスフェマトゥール〉が行方不明になった後で、再生されたんだ。あれからもう2回……いや、3回死んでいる。今はこの〈ソードフィッシュ〉の指揮官代理をやっている」

どうやら2人は昔は戦友だったらしい。ブレイドにとっては数年ぶりの再会だが、ラジュラにしてみれば、ついさっきまで〈ブラスフェマトゥール〉でいっしょに戦ってきた仲なのだから、話はややこしい。

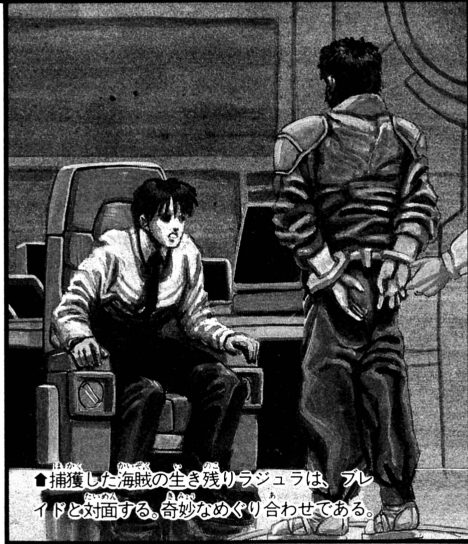
もちろん、〈ブラスフェマトゥール〉を指揮していたもう1人のブレイドは、艦と運命をともにしたのだろう。

「こんなことになって残念だ」ブレイドは顔を曇らせた。「私たちはトレーダー族から海賊退治の依頼を受けただけで、まさかお前たちが敵とは夢にも思わなかった。お前とは戦いたくなかった——私自身ともな」

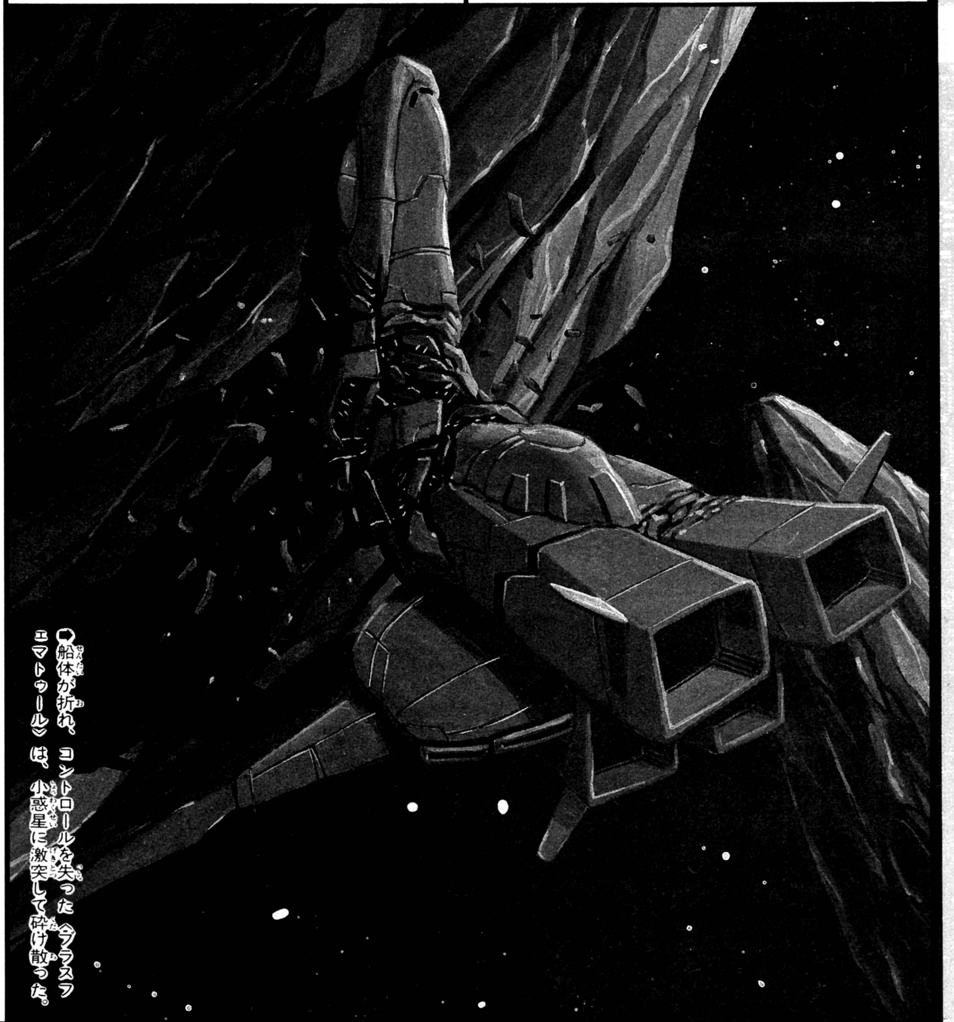
「ああ。皮肉なめぐり合わせ、というやつだな」ラジュラは肩をすくめた。「これから、おれたちをどうする？」

「とりあえずトレーダー族の惑星につれてゆく。彼らが犯罪者をどうやって罰しているのかは知らないが、彼らに対して罪を働いたんだから、彼らの法で裁かれるべきだろう。異論はあるか？」

「ない」ラジュラはまた肩をすくめた。「おれは捕虜にすぎん。おれの身柄をどうするかは、お前の判断しだいだ」



⬆捕獲した海賊の生き残りラジュラは、ブレイドと対面する。奇妙なめぐり合わせである。



⬅船体が折れ、コントロールを失った〈ブラスフェマトゥール〉は、小惑星に激突して砕け散った。

トレーダー族の掟

私たちは小惑星ラーブンに戻り、任務を依頼したトレーダー族に、海賊船を破壊したことを報告した。そして、ラジュラたち４人の捕虜をどう処分するのか、と尋ねた。

トレーダー族の回答は意外なものだった。私たちはまたもエイリアンの不思議な思考方法に驚かされることになった。

「あなたは、私たちに与えた損害を賠償することができますか？」トレーダー族はラジュラに尋ねた。

「いいや」とラジュラ。「無理だな」

「では、それでよろしい。あなたはもう自由です」

私たちはびっくりした。てっきり翻訳機が誤訳をしたと思ったのだ。

「なぜだ？　処刑しないのか？」

死刑を覚悟していたラジュラも、あっけにとられた様子だった。

「処刑？　殺す？　あなたを殺しても、損害は戻ってこないではありませんか。あなたは船を失ったのだから、海賊行為を続けることはできません。これ以上、損害が出ないのだから、私たちはそれで十分です」

「きみたちには〝罪〟や〝罰〟という概念はないのか？」と私は尋ねた。

「もちろん、ありますとも。ただで交換するのは悪いことです。それは盗みです。賠償しなくてはなりません。でも、賠償できないならしかたありません」

「私たちの星では」とブレイド。「犯罪者は施設に閉じこめたり、強制労働させたりするんだが……」

「私たちは重労働はみんなロボットにやらせています。奴隷は必要ありません」

「いや、そういう問題じゃなくて……」私の頭はすっかり混乱していた。「きみたちは恨みには思わないのか？　仲間を殺されたり、積荷をうばわれたりしたのに……」

「はい。それは悲しいことです。でも、その人たちを殺したり閉じこめたりしても、損害は戻ってきません。逃げた魚のことを考えても、腹はふくれません」

結局、私たちはトレーダー族に言われた通り、ラジュラたちを釈放するしかなかった。

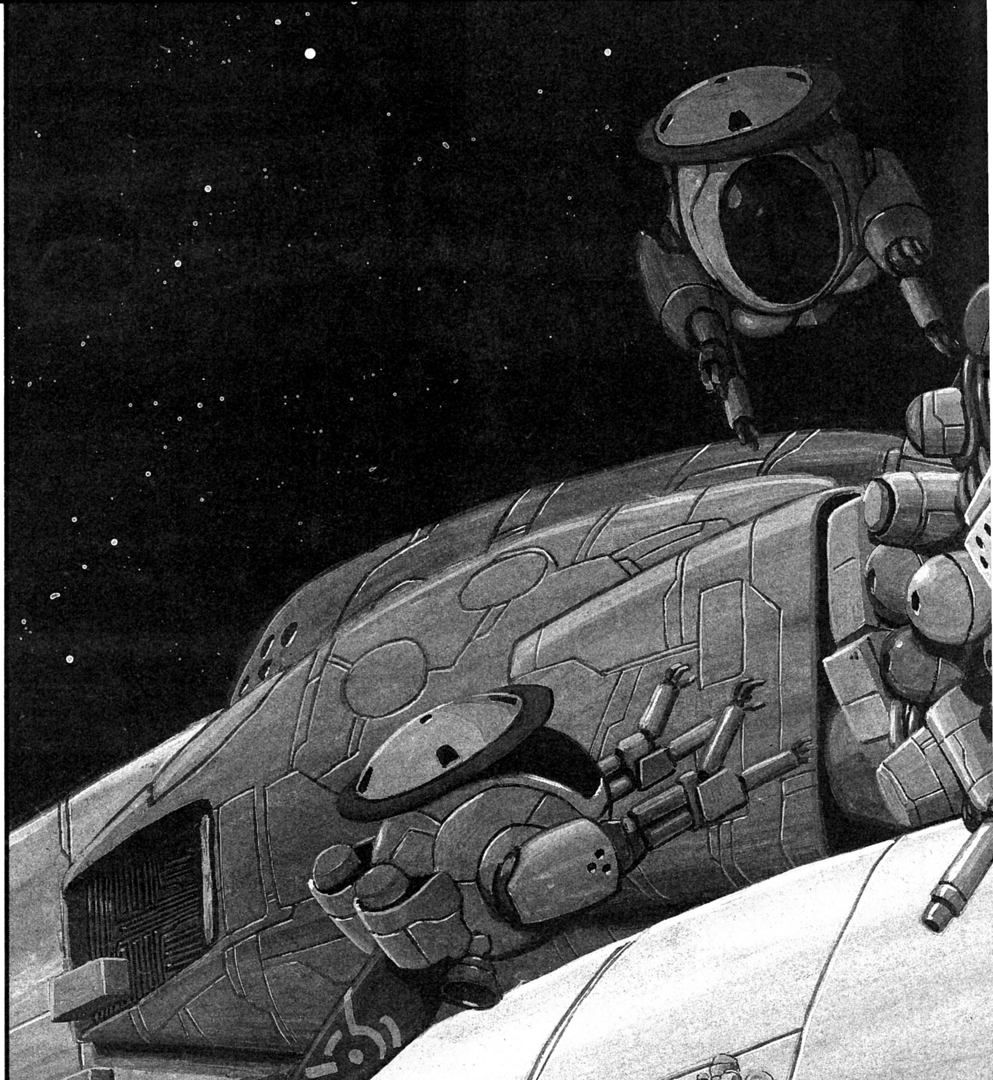
後になって、私はデネット教授とこの件について話し合った。教授はトレーダー族の思考方法を、次のように説明した。

「ライオンはカモシカを食い殺すが、殺されたカモシカの仲間たちは、そのことでライオンを恨むだろうか？　カモシカにとって、それは当たり前のことなんだよ。地球人の先祖である類人猿は、高い樹の上で天敵というものを知らずに暮らしてきたから、他の生物に殺されることに慣れていない。だから不合理だと考え、恨みに思うのかもしれない」

「じゃあ、トレーダー族にとって、他の生物に殺されたりうばわれたりするのは、当然ってことですか？」

「ああ。もともと彼らは、水辺で小魚を採って暮らしていたおとなしい種族だったらしい。天敵の肉食獣も多かったんだろう。

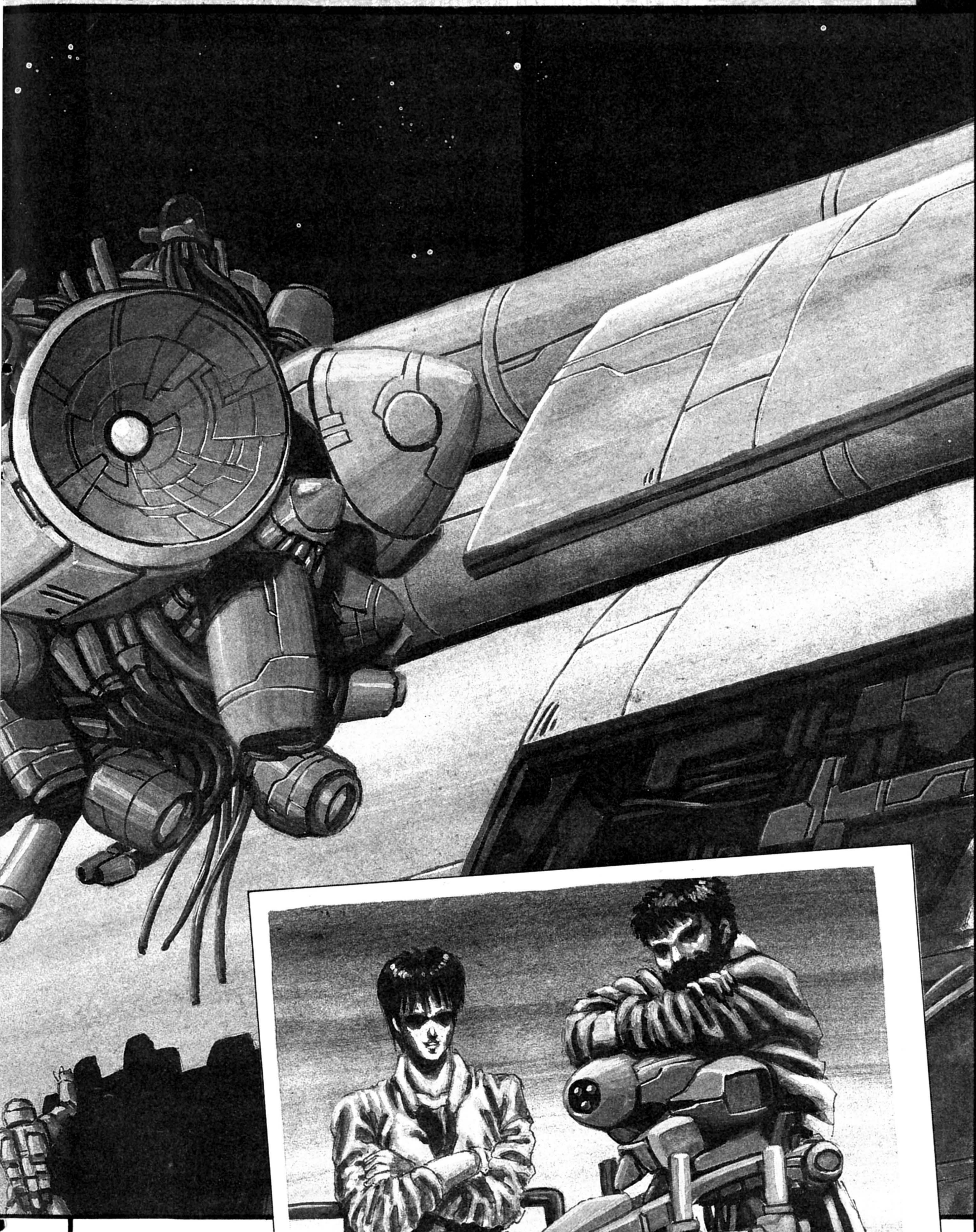
もちろん、どんな生物だって殺されるのは嫌だろう。しかし、彼らは相手を恨むことがないんだ。案外、〝復讐〟などという概念を持っているのは、この広い銀河系の中でも、地球人だけなのかもしれないぞ」



↑トレーダー族の協力を得て、〈ソードフィッシュ〉の改造が進む。新型ジャンプ・ジェネレーターの取り付けは困難な作業だ。

深淵を越えて

何にせよ、私たちは海賊退治の任務を果たしたのだから、約束通り、新型のジャンプ・



⬆ラジュラとブレイドは、若い頃にともに戦った仲だった。15年後、運命の皮肉が2人を敵と味方に分けた……。

ジェネレーターをもらえることになった。

古いジェネレーターとの交換作業には何週間もかかった。エイリアンの作った機械を地球人の宇宙船に取り付けるのだから、電流の規格を調整したり、取り付け位置を決めるだけでも、大変なことなのだ。〈ソードフィッシュ〉の船体に大幅な改造を加えなくてはならなかった。

幸い、トレーダー族は優秀な作業用ロボットを何十台も貸してくれたので、私たちはあまり働かずにすんだ。トレーダー族はアフター・サービスも万全なのだ。

やがて〈ソードフィッシュ〉の大改造は完了した。短距離のジャンプ・テストが行われ、新しく取り付けられたジェネレーターは完全に作動することが確認された。

だが、深淵を飛び越える前に、解決しておかねばならない問題があった。ラジュラたちをどう扱うかである。

地球の法律では海賊行為は死刑である。だが、被害者であるトレーダー族が「殺さないでください」と言ったのだから、私たちが勝手に処刑するわけにもいかない。

このまま〈ソードフィッシュ〉のクルーに加わってはどうか、という私たちの申し出を、彼らはきっぱり断った。ブレイドの下では働きたくない、というのだ。つい先日まで、彼らは〈ブラスフェマトゥール〉で、もう１人のブレイドといっしょに暮らしていたのだ。同じ顔をした別の人間の下で働くのは、嫌な感じがするのは当然だろう。

「あんたらが悪意でやったんじゃないことはわかっている」

とラジュラは言った。

「傭兵は依頼された任務を忠実に実行するだけだからな。だが、15年もいっしょに暮らしてきた仲間を、あんたらにみな殺しにされたんだ。そのこだわりは捨て切れない――おれはしょせん地球人だ。トレーダー族のように割り切って考えることはできそうにない」

協議の結果、彼らはファーワールドに送り届け、あの星の人々に身柄を預けることになった。

〈ソードフィッシュ〉は再びファーワールドの大地に降り立った。４人の海賊はぞろぞろとタラップを降りていった。罪を帳消しにして、この星で平凡な労働者として人生をやり直すのだ。

別れる前にもう一度だけ、ブレイドはラジュラに言った。「私たちといっしょに、故郷に帰る方法を探さないか」と。

ラジュラは少し考えてから、こう言った。

「教えてくれ。〈ブラスフェマトゥール〉が失踪した後、おれも再生されたのか？」

「ああ……私ときみは、それからも何年もいっしょに戦った。私の知っているラジュラは、７年前に引退して、故郷のウォーリスに戻った。今は結婚して、小さな牧場を経営していると聞いたよ」

「結婚した相手はダイアナという娘か？」

ブレイドはうなずいた。「ああ」

ラジュラは微笑んだ。「だったら、それでいい――おれの帰る場所はない」

かくして〈ソードフィッシュ〉は、再びファーワールドの大地を離れた。これからいよいよ未知の深淵を飛び越え、古代種族の末裔の住むという惑星に向かうのである。メンターナの謎を解き、故郷に帰る手がかりを求めて……。

（以下次号）

メディアミクスインフォメーション
MEDIAMIX INFORMATION

ヒューマンの「バスティール」感想文コンテスト入選者発表！

優秀賞（賞品 ヒューマンオリジナルグッズ）
新潟県・佐藤修くん／大阪府・KITTさん
埼玉県・吉原盛夫さん

審査員賞（賞品 ヒューマンPCソフト）
茨城県・桜井文雄くん／新潟県・関口友巳くん
鹿児島県・田中久夫くん／宮崎県・坂本大司くん

㊏PC賞（賞品 ㊏PCオリジナルグッズ）
東京都・高梨勝行くん他9名

応募総数は、なんと約1000通！

本誌11月号で募集したヒューマンのSF・SLG『バスティール』の感想文コンテストの優秀作品が、ついに決定したよ。

約1000通にもおよぶ応募作のなかから、みごと最優秀賞を獲得したのは京都府の河田英貴くん。彼には賞品としてPCエンジンGTが贈られるのだ。

ヒューマンの茶々丸さんは、「みんなおもしろい作品を書いてくれたので、またこんな機会を設けたい」と言っていたから、第2、第3の感想文コンテストが行われるかもしれないね。

最優秀賞

賞品／PCエンジンGT
京都府　河田英貴くん

『バスティール』について（一部抜粋）

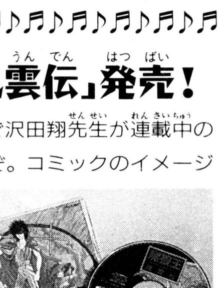
私は、今年の1月、CMで『バスティール』を知り、購入しました。家に帰りさっそくプレイしました。タイトルは静かに始まり、これから動乱の時を迎えるバスティール系の物語が始まり、時代を見つめるように、1つの星が見守っていました。

物語の2人の主人公、時代が生みだした悲劇ともいうべき双子の兄弟、ファリアルとステファン。私にも兄弟がいますが、けして切るに切れないなにか不思議なものがあります。どんなに仲のいい友だちでも知人でも、けしてマネのできないものがあり、この兄弟はそうした心のなかにひそんでいるものを、皇帝の実子という地位も気にせずに、世間に堂々と見せつけています。こんなことができるのは、その兄弟があくまで純粋で、だれに教わったわけではないのに、いつも他人をいつくしむ心をお互いに持ち続けているからだと思います。この2人を見ていると、私の兄弟と比較して自分でも不安になったくらいです。兄ファリアルは兄として威厳を持っていて、私も長男ですけど、それほど長男という自覚がありません。だから私が大きくなったら、ファリアルのようにいつも自分より他人を思いやって、物事を純粋に見て、いつも他人をうやまう心を忘れないようにしたいです。

しかし、なぜあのような善人どうしが戦わなければならないのか。皇帝という地位は、あの優しかったステファンまで変えてしまうのか。そして2人はなぜ戦い以外の方法をとらなかったのか。太古の時代から武力で最後まで栄えた国は1つもないというのに。

このゲームの登場人物に、だれ1人として偽善者はいませんでした。だれもが、自分の考えを信じて戦っていました。でもその考えは違っても、求めているものはみな、一緒だったと思います。時代が生んだ兄弟の、悲しく熱い物語でした。

杉本理恵、ファーストシングルリリース！



ミス・リリアの杉本理恵ちゃんが、4/21に初のシングル「初恋の通り雨」をリリースする。ミディアムテンポのさわやかな曲で、理恵ちゃんにピッタリ。あわせて4/28の東京・渋谷東急東横店屋上のほか全国8ヵ所で「Fresh Meeting」と題したイベントを開催するぞ。みんなで理恵ちゃんに会いに行こう！　詳しい問い合わせは☎03-3945-2111キングレコードまで。

イメージアルバム「魔狼王風雲伝」発売！

㊏PCエンジンの兄弟誌「コミックコンプ」で沢田翔先生が連載中の「魔狼王風雲伝」がイメージアルバムになったぞ。コミックのイメージを盛り込んだ全6曲のほかに、ドラマ編では脚本にファミコンRPG『ファイナルファンタジー』で有名な寺田憲史氏をむかえ、迫力のストーリーを展開！　東芝EMIより好評発売中で定価はCDが¥3,000、カセットが¥2,620（税込）。



2・3月号プレゼント当選者発表

キックボール		SPINPAIR		ZIPANG	
岐阜県	川瀬康隆	大阪府	大倉勇二	愛知県	高木忠泰
兵庫県	井上良太	埼玉県	関根健治	千葉県	倉田健一
愛知県	浅田勇志	愛知県	白井健三	大阪府	松本尚也
		広島県	山本貴之		
		大阪府	坂部了一		

バイオレントソルジャー		バスティール		らんま½	
福島県	箭内雅之	埼玉県	松崎正樹	鳥取県	前田守邦
福岡県	平田和彦	埼玉県	松阪吉将	兵庫県	佐渡島康平
神奈川県	金子恭弘	兵庫県	武貞亘享	兵庫県	呂道仁
兵庫県	今泉友宏	神奈川県	田中庄司		
青森県	高田政秀	神奈川県	大嶋清太		

オーバーライド		チャンピオンレスラー		ワラビー!!	
福井県	宮下新吾	熊本県	西本健志	埼玉県	小林光
長野県	小坂清	東京都	平柳光司	宮崎県	中村美津城
栃木県	押山雅幸	福岡県	河村貴秀	北海道	増沢隆道
茨城県	望月紀人	神奈川県	荒谷真澄	青森県	斉藤貴志
神奈川県	星敏昭	千葉県	沢込晶子	愛知県	山内裕之

GAME MUSIC おっかけ最前線

第22回

最近のGMのCDはリリースが早くて大変よろしい！　なんてったって、先月のAOUショーに出展されたNEWゲームが、もうCD化されてるんだからね！

ピンクソックス ON AIR

ポリスター／発売中／¥2,800（税込）

ちょっぴりHなパソコンゲーム『ピンクソックス』がCDになったよ。主人公のまなみ、さやか、ゆかの過激なおしゃべりと、パソコン版のアレンジ曲で構成された、ファン必聴モノのアルバムなのだ。



いただきストリート サウンドマップ

アポロン／発売中／¥2,600（税込）

堀井雄二監修のファミコンボードゲーム『いただきストリート』が、フェアチャイルドの戸田誠司氏による大胆なアレンジでアルバム化されたぞ。原曲と聴きくらべてみると、面白いかもね。



1500シリーズ

コラムス・コラムスII

ポニーキャニオン／発売中／¥1,500（税込）

『コラムス』と『コラムスII』がカップリングで登場！ オリジナルバージョンと、SEエディットバージョンを収録した、聴き応えのある1枚だ！ ♪水色～みどり～!?



E.D.F.

ポニーキャニオン／発売中／¥1,500（税込）

ジャレコの新作『E.D.F.』が早くも1500シリーズに登場だあっ!!　爽快感あふれる、いかにもジャレコらしいさわやかなノリが最高にグッド！　組曲アレンジも良いぞ。



ストリートファイターII —G.S.M.CAPCOM4—

ポニーキャニオン／発売中／¥3,500（税込）

名作『ストリートファイター』の続編、『ストリートファイターII』のアルバムがリリースされたぞっ。しかも、CD2枚組だッ!『ストリートファイターII』以外にも、『マジックソード』や『U.S.ネイビー』、『チキチキボーイズ』などが収録されているぞ。もちろん、新生アルフライラのアレンジも聴けるのだ！　期待して待つべし！



Formula —G.S.M.SEGA 5—

ポニーキャニオン／4月21日発売／¥3,200（税込）

立体音響“ヴァーチャルオーディオシステム”を採用した『R-360』をはじめ、野呂一生氏によるアレンジ『GPライダー』、最新体感ゲーム『ラッドモビール』などを収録した、聴き応えバッチリの2枚組だ!!

VIDEO ビデオゲームの歴史1.2 ～ナムコ編～

ポニーキャニオン／4月21日発売／¥3,800(税込)

タイトー編に続く、「TVゲーム博物館」の第2弾、ナムコ編が「VOL.1」「VOL.2」と2本同時に発売されるぞ!!

「VOL.1」では『パックマン』など、1979年から1982年前半までの12作品を収録。「VOL.2」では『ゼビウス』『ドルアーガの塔』など、1982年後半から1984年までの13作品が収録されているぞ。ナムコファンは必見のビデオなのだ。

GM CD CT 発売リスト

発売日	タイトル	形態	メーカー名
3／5	摩陀羅（2枚組）	CD	キングレコード
3／15	パーフェクト・コレクション・イースIII（2枚組）	CD	キングレコード
3／21	ドラゴンセイバー（2枚組）	CD	ビクター
3／21	コラムス／コラムスII	CD	ポニーキャニオン
3／21	E.D.F.	CD	ポニーキャニオン
3／21	ストリートファイターII（2枚組）	CD	ポニーキャニオン
3／25	Xak II	CD	ポリスター
3／25	セガ・メガドライブ・ベスト	CD	ポリスター
4／5	ソリッドスネイク メタルギア2	CD	キングレコード
4／12	チェイスH.Q.／S.C.I.	CD	東芝EMI
4／12	夢幻戦士ヴァリスIII	CDG	東芝EMI
4／12	改造町人シュビビンマンI&II	CD	東芝EMI
4／21	Formula（2枚組）	CD	ポニーキャニオン
4／21	ルナーク／ガンフロンティア	CD	ポニーキャニオン
4／21	エドワードランディ スーパーバーガータイム	CD	ポニーキャニオン
5／1	ビデオゲームグラフィティVol.7	CD	ビクター
5／5	コナミ・ゲームボーイ・ミュージック（仮）	CD	キングレコード
5／21	イース・ドラマチック・コンサート	CD	キングレコード
6／5	でたな！ ツインビー	CD	キングレコード
6／21	プレプリマ2	CD	キングレコード
7／21	ウィザードリィ外伝I	CD	アポロン
8／21	J.D.K.BAND SECOND	CD	キングレコード
未定	桃太郎電蕎2	CD	ファンハウス
未定	アクトレイザー・イン・プラス	CD	アルファレコード

おたより募集

このコーナーに対する意見や感想を送ってね。オススメのGM紹介や、CD化希望のお手紙でもなんでもアリです。どしどし送ってくださいね。待ってまーすっ！

GMあらかると 第18回

今回のオススメGMはPC版の『1943改』！　ナグザットナイズされたカプコンジャズが最高なのだ。特にオリジナルステージの曲は「カッコイイ」の一言に尽きる！　サウンドテストで録音するか!!

連載第10回　ハドソン第1線開発者が伝授するゲームデザイナー養成講座

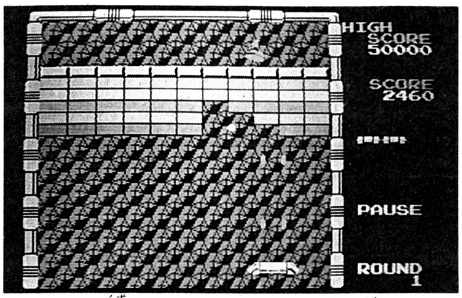
ゲームデザイナー虎の穴

LECTURED BY
植山幹郎
(株)ハドソン技術本部　第3開発課
ゲームディレクター

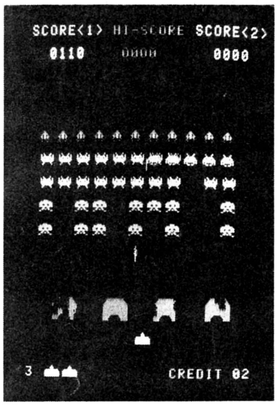
最終回

〔発想の転換〕

柔軟な頭をもとう



ブロック崩し
⬆オリジナルはボールを下のパドルで返すだけのもの。(写真は業務用版『アルカノイド』)



スペース・インベーダー
⬅最近PC版でもお目にかかれるが、初期は白黒画面しかなかった。
©TAITO

いま、植木等の『スーダラ伝説』を聞きながらこの原稿を書いています。別にスイ・スイ・スーダラダッタと原稿が書けるようにと聞いているわけではありません。植木等ファンの1人としては、植木等氏自身がプロデュースしたこのCDは、聞かなければならない1枚です。このCDは、私にとって涙ものの逸品です。最近世間が植木等を注目しているのか、しばしばTVでもお目にかかれるのでうれしい限りです。ファンになってからもう30年ぐらいになりますが、いまだにパワーは衰えず現役バリバリです。彼の歌を聞いたり、映画のビデオを見ているだけで力が湧いてきます。よく考えてみると、私は車の運転をしているときにクレージー・キャッツのテープを聞いたり、家では息抜きに、「無責任シリーズ」のビデオを見ています。もしかしたら私の元気の素なのかもしれません。クレージー・キャッツというバンドは、スパイク・ジョーンズ・バンドの線を狙ったスラップスティック（ドタバタ）バンドですから、スタート当初はお手本がありました。しかし、TVの「シャボン玉ホリデー」の中のコントや、映画の「無責任シリーズ」で植木等氏が演じた主人公のキャラクターは、お手本がなかったと思います。なんせ当時の日本人は豊かなアメリカを目指し、戦後日本の復興のため、まじめ一本でコツコツと働いていました。そこにとんでもなく不まじめな無責任男が登場したわけですから、日本中、上を下への大騒ぎでした。当時は歌も映画も、若者には当然のことのように受けまくりました。いまでも「スーダラ節」が流れると、無意識に植木等式リアクションで体が動きそうになり、われながら困ったものだと思っています。

さて、いよいよ今回はこの講座のまとめです。過去9回にわたってゲームデザイナーとして不可欠と思われることを、私なりに書いてきました。コンピューターに関すること以外は、それほど難しい話ではないのでご理解いただけたと思います。そこで最後の講座は、無から有を生む、ということについてお話しします。ハドソンでは昔から、0を1にした人は偉い人ということになっています。0というのは無の状態で、1というのは有の状態です。一度有の状態になったものを増やすのは、多少の努力で何とかなります。ものは何であれ、形があるものはそれに手を加えることによって、あたかも別もののようにすることができます。しかし、ゲームのシステムまで変わってしまうには至りません。しょせん小手先の手直しでしかありません。単にゲーム作りとはいえ、何もないところから何かを生み出すのは至難の業です。とくに現在のように、これだけ多くのゲームソフトが出回っていれば、なおさらです。私のようなオジサンにはもうチャンスがないかもしれませんが、読者のみなさんのように若い方がたには可能なことだと思っております。過去のビデオゲームを振り返ってみると、0を1にするヒントがあります。あまり古い話をするとわかりにくくなると思いますので、みなさんが知っていそうなゲームで話を進めます。

『ブロック崩し』と『スペース・インベーダー』なら、たぶんご存じでしょう。まず『ブロック崩し』がアーケードゲームとして世の中に出ました。その後、専用の家庭用ゲーム機で発売されたり、当時のパソコンに移植されました。これは画面の中を動き回るボールを、画面の下の方にあるパドルで受け、画面の上の方に並んだブロックを壊していくゲームです。このゲームを基にアイデアを膨らませると、ブロックを動かしたらおもしろいとか、動くブロックが反撃したらとか、ボールをパドルで打ち返すのではなく、パドルを戦車の

ILLUSTRATED BY

冨士 宏



ようなものにして弾を撃つとか、いろんな意見が出るでしょう。実際がどうだったかはわかりませんが、そんな感じで「スペース・インベーダー」ができたものと思います。ここではブロックが動いて攻めてくることと、打ち返されるだけのボールではなく、パドルから弾を任意に撃てるようにすることで、ゲーム自体のシステムが変わります。これが0を1にすることになります。ゲームシステムが変わるということは、小手先の手直しではないのです。「ブロック崩し」のゲームシステムは、動き回るボールを上手にパドルで受けて、画面上のブロックを破壊するゲームです。一方「スペース・インベーダー」は、決められた時間内に戦車から発射される弾で、すべてのインベーダーを退治するゲームです。この2つのゲームは、明らかにルールが違う別もののゲームです。

では、いかにしたら0を1にすることができるのか。これは難問ですが、私の持論では視点を変えて見ることです。たとえば、円柱形の物体、缶ジュースがあったとします。川田くんには真上から見せて、島田くんには真横から見せたとします。そこで、2人にいま見た物体の形を聞いてみると、川田くんは丸いものだといい、島田くんは長方形だというでしょう。けっして2人とも間違っているわけではありませんが、正解でもありません。私のような凡人は、日常の生活の中で、よくこれと同じような見方をしています。とくに、一度自分が思い込んでしまった場合は、違った見方ができなくなっています。ここに落とし穴があるわけです。常にいろいろな方向から、ものを見る癖をつけることが必要です。みなさんもときどき、視点を変えて自分の周りを見てください。ちょっと世の中が変わると思います。いかに他の人と違う発想をするかです。そのためには、柔軟な頭が必要で、柔軟な頭を保つためには適度な刺激が必要で、適度な刺激を頭に与えるためには、いろいろな視点を持つことだと思います。それが0を1にすることにつながります。

プロとしてゲーム作りをしますと、1人でマルチで作っていた頃も、チーム内でプログラマーをやっていたときも、そしてゲームディレクターをしている現在も、すべて遊びではできません。これは大変苦しいことでもあります。しかし、自分が手がけた作品が世の中に出て、みなさんが楽しく遊んでくれたら、こんなうれしいことはありません。この喜びは、ごく限られた少数の人間しか味わうことはできません。頭の中にあるイメージを、自分たちの手で具体化できる、ということは本当に素晴らしいことだと思います。とくにゲームデザイナーは、この充実感を一番強く感じることができます。文章だけでは意を尽くせませんが、プラモデルが上手にできたときの感激とは、比較にならないくらいです（あたりまえか！）。若い人の新しい発想は強力な武器です。読者のみなさんはすべて、その武器を持っています。みなさんの中から、素晴らしいゲームデザイナーが出現することを願いつつ、この入門講座を終わります。

こんな風に書いてくると、なんか寂しいものがあります。やっと調子が出てきたような気がするんですが、一応終わりです。ご愛読いただきましてありがとうございました。ただ、以前から募集している企画が、読者のみなさんから送られてくると、話は変わります。その企画を基に添削したり、アイデアを募集したりして、誌面で1本ゲーム作りをしてみたいものだと思っています。できるものなら、そのゲームを商品化してみたいものだとも、思っています。

〈了〉

P CIA
PC Engine hardware Central Intelligence Agency

PC Engineハード中央情報局



イラスト／星野由美子

去年の終わり近く、秋葉原に家庭用ゲーム機の海外ソフトをガンガン輸入販売する店が開店したんだけど、今回はそこを訪問レポートすることにした。

君はメッセサンオーⅡを知っているか？

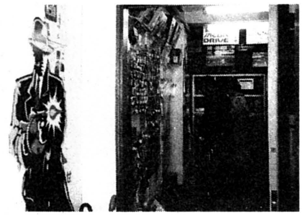
秋葉原に通称「3軒並び」と呼ばれる場所があるのは知っているかな？　そこの向かって一番左が「メッセサンオー」という店なんだけど、去年の11月に2階がオープンしたのを知っている人は少ないと思う。そこでは日本で手に入りにくい海外ゲームソフトを売っていて、在庫さえあればその場で買えてしまうのだ。



⬅「3軒並び」は中央通りを御徒町に向かって5分ぐらいの左側にある。

最も有名なところではメガドライブで動く『ポピュラス』。それから、ファミコンで動く『ガントレット』。このあたりはマニアじゃなくても手に入れたくなるような（今まで日本で売っていなかった）ビッグタイトルだ。他にも日本では知られていない海外の傑作ソフトなどが目白押しで、編集部にも毎日通っている人がいるほど。

どのソフトがいいのか迷ってしまったときには店の人に聞くと色々と説明してくれるのもうれしいね。



⬅2階に上がって来たところ。階段は途中ですれちがうのが難しいほど狭いので、見落としやすい。



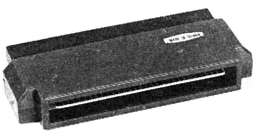
⬅そのままMDで走るという事もあって大人気のジェネシス用ソフト。私もポピュラスを買ってしまった。

こんな点には注意が必要！

海外ソフトという事で、単純に国産ソフトと同じように遊べるわけではない。

まず、マニュアルやゲーム中のメッセージが英語だ。いくつかのゲームはオリジナルの日本語マニュアルを作っているけど、まだ英語のみのゲームは多い。

それから、メガドライブはGENESIS（アメリカ版メガドライブ）用のゲームをそのまま走らせることが出来るが、ファミコンはそのままではNES（アメリカのファミコン）のゲームは走らないので、アダプターを付ける必要がある。これもサンオーで売っているので心配はいらないけどね。そう、旧型のアダプター（金色）では動かないソフトがいくつかあったけど、新型（赤色）では全部動くようになった。



⬅アダプターはNESのソフトで遊ぶための必需品。値段は2800円。

3つめ、ソフトのコンスタントな入荷が難しいので、昨日あったソフトが今日はないというような事がしばしばある。そのかわり、前に行ったときになくても次の機会には売っているという事もあるので、まめに覗いていれば思わぬ掘り出し物に巡り合えるかも知れない。

もう1つ。国産のゲームソフトに比べると少々信頼性が低く、製品のうち1～2%も不良品があるそうだ。もっとも、これは海外製品の信頼性が低いのではなくて、国産品の信頼性が高いのだろうね。

とまぁ、問題もないわけではないけど、「これがファミコンの画面かぁ!?」と言うような超きれいな画面をキャラがグリグリ動くようなゲームもあったりして、多少のリスクをおかす価値は十分にあると思う。

目玉ソフトと価格

NES（アメリカ版ファミコン）

ドラゴンウォーリアー	¥6,500
ドラゴンウォーリアー2	¥8,400
インモータル	¥6,980
マーブルマッドネス	¥5,800
ガントレット	¥5,300
ガントレット2	¥6,800
サイレントサービス	¥5,200
バトルチェス	¥6,200

GENESIS（アメリカ版メガドライブ）

ポピュラス	¥8,260
レイカースvsセルディックス	¥7,300
ブドーカン	¥7,300
ソードofソーダン	¥7,500
石道	¥7,500
ジョンマーダンフットボール	¥8,260
テクノコップ	¥7,500

LYNX

ブルーライトニング	¥3,150
ガントレット	¥4,600
クラックス	¥3,150

※表内の価格は店頭価格です。

※記事中の価格はすべて税別です。

今後はどんなソフトを扱っていくのかな?

まずは最も気になるアメリカ版PCエンジン「ターボグラフィックス」のソフトの事だ。CD-ROMのソフトはそのまま走るので、買えればすぐに遊べる。これは現在入荷予定があるそうなので楽しみだ。Huカードのソフトも NESと同じようにアダプターを使えば走る。しかし、今のところこのアダプターに関しては「あるらしい」ということしか分かっていないので、入荷するにしてもまだ先のようだ。また、取材に行ったときには1本しかなかったけどゲームボーイ用のソフトも注文中とのことだ。

他にも、店内にリクエストボックスを置いて、どんなソフト(ハードも)を輸入してほしいか注文できるようになっている。電話でのリクエストも大歓迎だそうだ。通販も始めて、ますます気になる店になっていくことは間違いないだろう。

通販の申し込み方法は次の通り。

1. 電話で在庫の確認をする。
2. 必要事項を書いた注文メモと合計金額(お釣のないように)を現金書留で送る。

商品到着は注文確認後10日前後かかる。

3. 注文メモの内容は
 ①〒、住所 ②氏名 ③電話番号
 ④ソフト名、本数、合計金額(商品代+送料) ⑤見た雑誌名
4. 宛先
 〒101 東京都千代田区外神田3-14-8
 ㈱メッセサンオー通信販売事業部
 TEL 03-3255-3452
 ※月曜~金曜の11:00~19:00



⬅アメリカ版ドラクエⅠ・Ⅱ。バッテリーバックアップだったり、結構変更点があるみたいだ。



➡「U-フォース」など、日本では珍しいコントローラー類も取り扱っているんだ。

※質問・リクエストは随時受付中

NECから大型液晶プロジェクターが発売



⬆こんなのでゲームをやれたら、ゲームセンターのプロジェクター画面みたいでいいだろうなぁ。

その名も「液SIGHT晶」。

L型レンズ採用によって今までになく奥行きの狭い部屋でも大画面を投影することができるようになった点と、排気口を前面にもってきて見ているひとが熱風を浴びて不愉快な思いをしないようになった点が特徴。

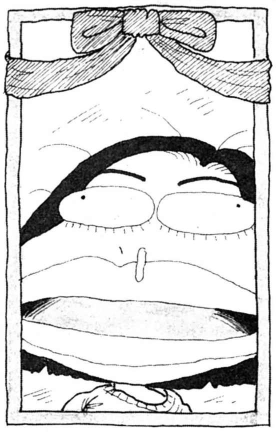
本体からスクリーンまでが3m位で100インチになる。定価が450,000円と高いので、買える人は少数だと思うけど、中には巨大画面でゲームのできる恵まれた人もいるんだろうな。



おたよりカムカム

いくいくパラダイス

イボンヌ木村が行方知れずになってそろそろ1か月。さまざまな情報がみだれ飛ぶ中、編集部では、「よくわかんないけど、どうやら死んだかもしれない。ならば、追悼しなくちゃな〜」ということになった。



イボンヌ木村、カナダにて消息を断つ！
もしかして、ホントに撃墜されたのか⁉

コピ〜天国

先月号で、豪快な笑い声とともにカナダへと飛び立ち、それっきり帰らぬ人となったイボンヌ。今月は彼女の追悼特集をお送りします。

さよならイボンヌ。涙の声、声、声

●ウォルフ中村（ライバル）
いや、ボクはね、イボンヌが死んだなんて信じてないよ。たぶん、カナダのグリズリーと意気投合して、いまごろは野生に戻って森林で暮らしてるんじゃないかな。そろそろ冬眠からさめて、戻ってくるよ、うん。

●盛本康成（イラストレーター）
このまえテレビ見てたらさ、村田英雄が出ててさ。ああ、こいつ、顔のデカさがイボンヌそっくりと思ったら……泣けてきちゃったよ。ホント、惜しい顔を亡くしたよね。百年に一度、出るか出ないかの逸顔だよ。

●しろー大野（漫画家）
イボンヌ木村って、編集部のゴキブリホイホイにひっかかって死んだんだってね…。え？　ちがう？　カナダ？　そーか、カナダでゴキブリホイホイにねぇ……え？　ちがう？　そうか飛行機の……え、ちがう？

●ビート剛（編集）
あの女が、おとなしく死ぬわけないでしょ。ぜったい化けて出るよ、ぜったい。昔の口裂け女みたいにさ〜、日本全国に出没するの。「あたし、キレイ？」なんちゃって、キレイなわけねーだろ、バカヤロ〜〜〜〜〜〜ッ!!

●木村勝信（イボンヌの父）
娘の思い出ですか？　とにかくバカでしたね。でも実の娘ですからねぇ……腹は立ってもアソコは立たない、なーんちゃって、ワーハッハッハ……失礼。でもまあ、いい子でしたよ。ウンコ太かったけど。

●石田順兵衛（隣の家の人）
あ、隣に住んでた、あの化けもんみたいな人。あの人、イボンヌっちゅう名前だったんかね。外人さんみたいな名前やけんど、顔は怪物くんやったねぇ。ふぉっふぉっ。もう帰ってこんのかね。ふぉっふぉっ……。



イボンヌ木村の特別追悼企画 にがお絵コーナー

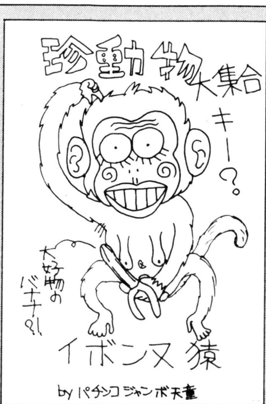
イボンヌしのんで、にがお絵描こう!!

そういうわけで、亡きイボンヌをしのんで「にがお絵コーナー」、しめやかにまいりましょう。まるでこの日を予期してたかのような、兵庫県は元木亮太くんの「ひと魂イボンヌ」……不気味ですねぇ。こんなの出てきたら、ホントにコワイですねぇ。えーい、悪霊退散、なむあみだーぶつっ!! !!

埼玉県サブロくんの報告によると、どうやらイボンヌは某神社のご神体と化しているようですね。コワイですねぇ、こんなモンが祭られてた日にゃ、あーた、だれも参拝しませんぜ。だれがサイ銭なんか、やるかっつーの。

それにしても、つくづくイボンヌって、みんなの人気者だったんですね。さあ、みなさん。イボンヌの冥福を祈って、「追悼にがお絵」をドシドシ送ってくださいね。きっと天国の（地獄か？）イボンヌも喜んでくれるよ！













⬆山形県/パチンコジャンボ天童 イボンヌ、先祖返り。500MAC。

⬆埼玉県/サブロ 死んじまっちゃ手も足も出ねーよ。500MAC。

⬆宮崎県/マコトちゃん あの世で木村も泣いてるぞ。500MAC。

⬆兵庫県/元木亮太 おもいっきりキモチ悪いぞっ! 500MAC。

⬆群馬県/ドゥカティ? 人類滅亡前に消えちゃったぞ。500MAC。



イボンヌ木村 さよなら 特別企画

パンパカパーン、パパパパンパカパーン、今月のハイライトはやっぱし若人あきらじゃなく、イボンヌ神隠し記念のまぬけづらスペシャルだ。

まぬけづらさんいらっしゃーい

今月のチャンプ!!



⬅愛知県／YOSHIHIR・UKAI　いちおう人間の皮膚が洗濯バサミの間からのぞいているような気がする。

今月のチャンプはまぬけというより、ただのバカといったほうがよい“YOSHIHIR・UKAI”に決定。2000MACを贈る。捨て身の芸、といったところですかね。準チャンプは“BE-BOP”の送ってきたイボンヌ・メイの写真だ。すッごいですねぇ〜、女子プロレスのアジャ・コングもまっ青だね。やっぱりコレはイボンヌ木村の姪か？　1800MAC。姪の写真を見たら、イボンヌも連絡をくれるだろう。死んでなければ……。

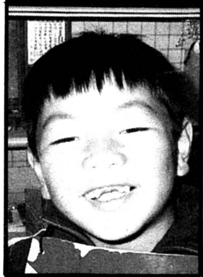
前歯が欠けてるまぬけづらは“くろすけ”の投稿。こんな写真を百年プリントしちゃって、百年もマヌーな自分が残るんだぞ！　いい度胸してるじゃないか、800MAC。もう1人、「正月にハゴ板で負けて」顔にスミベタ入れられたという“ミスターモアイ”にも800MAC。正月にハゴ板をいまどきやるってところがメルヘンを感じるよな。その他の5名にはそれぞれ500MACずつ進呈。それにしても、こんなに勢ぞろいしたまぬけづら写真、イボンヌに見せたかったな……しんみり……。

準チャンプ!!



⬅愛知県／BE−BOP　ドイツ人の陸上選手でなんと！“イボンヌ・メイ”さんだ。イボンヌ一族って世界にはびこってるのか。

その他のマヌーさんたち。アーッハッハッハッ…



⬆群馬県／くろすけ　このまま育ってほしい。



⬆千葉県／ミスターモアイ　デン助劇場か？



⬆岐阜県／うっちゃん　何か足りなそうな感じ。



⬆大分県／天と地のすけ　クシャミが出そう。



⬆青森県／奇妙な意味不明　かわいいじゃん。



⬆千葉県／おかし　まぬけな寝顔が情けない。



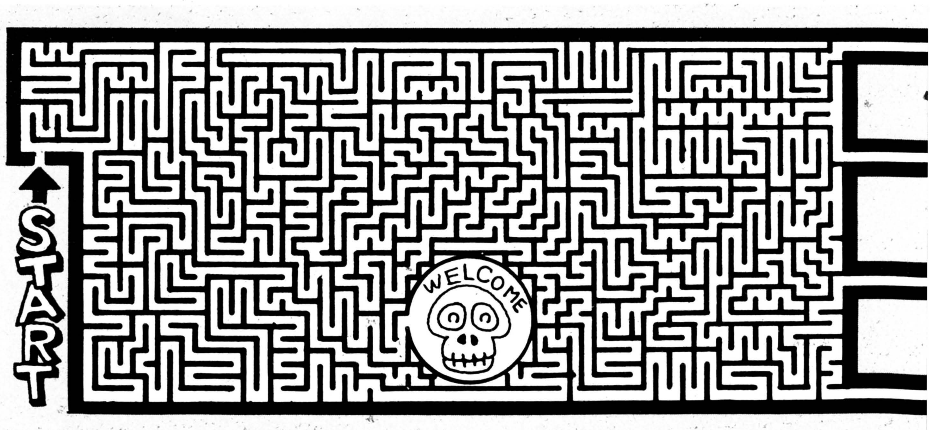
⬆山梨県／タケシ丸　アラブの回し者かッ!!



イボンヌ木村へいままでありがとう特別企画

クイズの花園

短い間だったけど、イボンヌさんと仕事ができて幸せだったわ。イボンヌがいるだけで爆笑の嵐になった編集部が、火の消えたよう……でもないわね。そんなことより迷路クイズよ!!　迷路をたどり、できた言葉をハガキに書いて送って。締め切りは4月15日です。



—「アルバム」から—

ありし日のイヌボン



イボンヌ木村を惜しむ特別企画

天声珍語

普段とものすごくちがう惜別特集に驚くなよ！

カッパのババ流れ　意味／ババとは関西方面でう○このことをいう。だからどうしたと言われると私は困るが。（和歌山県／ロシュー）

イボンヌさんが好きだったうんこネタ！　草葉の陰で（行方不明になっただけだっけ？）イボンヌも喜んでいると思うよ。ナンマンダブ。"ロシュー"には香典返しのつもりで、500MACを贈る。

ゴリラもチュー（五里霧中より）　意味／ゴリラだってキスするということ。（東京都／ベトナム難民）

イボンヌさんが好きだったゴリラネタ。香典返しに500MAC。

七転爆死　意味／七回も転べば爆死も当然ということ。（栃木県／須玉差海苔）

イボンヌさんが好きだった爆死ネタ！　おっと「死」の字が不吉な予感を呼ぶが、まさか……。香典返しに500MACだ。

国士夢精　意味／偉い人だってカンジンなことはやってるってこと。（青森県／神竜騎士）

またもやイボンヌさんが好きだった夢精ネタ。みんな力いっぱい惜しんでるなあ。香典返しに500MAC。

厚顔ムチ打ち　意味／あつかましい奴はムチ打ちの刑だ！（滋賀県／山田木材経営団地）

ややヤツまたか！　イボンヌさんが好きだったムチ打ちネタ。女王様はいまいずこ？　香典返し500MAC。

触らぬギャルにチカンなし　意味／触りたくない女にはチカンも寄ってこない。（新潟県／とんちんカンポー）

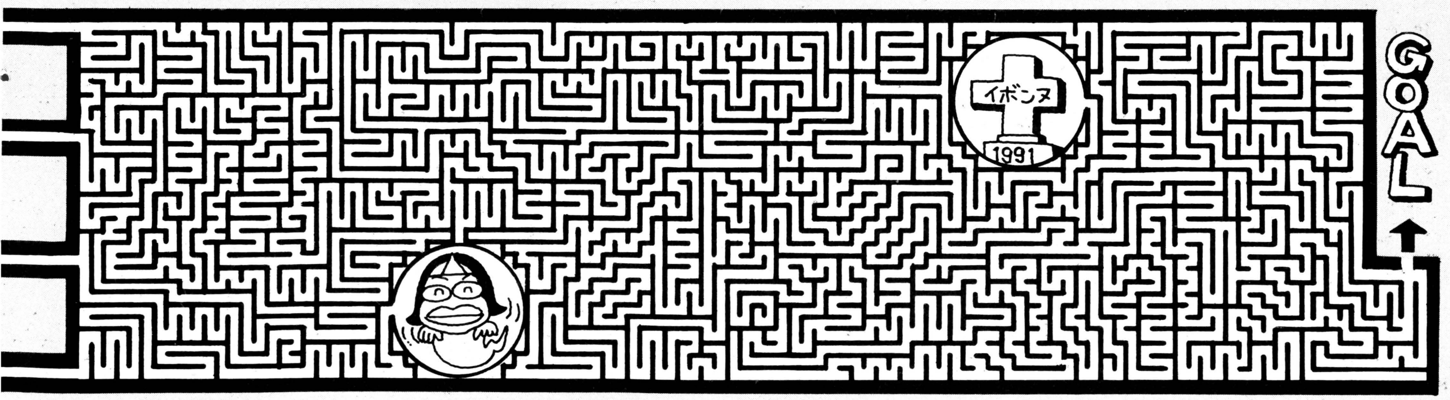
これもまたイボンヌさんが好きだったチカンネタだぞ。イボンヌの喜ぶ顔が目に浮かぶよ。500MAC。

二回からパイズリ（二階から目薬より）　意味／常連にはサービスするということ。（宮城県／勝負師箕川）

最後もイボンヌさんが好きだったパイズリネタだ。香典返し500MAC。力いっぱい惜しんで疲れたぞ！

イボンヌ木村の思い出にひたろう企画　イボンヌにひと言　募集

何でもいいけど、「ブス・死ね・アホ」などのわかりきったことは書いてくるなよ。愛のあるユニークで豊かな「ひと言」を募集。





あて先 〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ケ谷KTビル ㊘PCエンジン編集部「いくパラ」○○係

イラスト／盛本康成　クイズ作成／草野公平

おたより募集中

イボンヌ木村の思い出にひたらない投稿も待つ!! フツーのおたよりとか、ゲームに関するイラストとかだ。フツーのっていうのはペンパル(う〜んノスタルジックな言葉！)に書くようなおたよりのこと。ウケ狙いはいいけど、訳がわからんのはやめてくれ。イラストはエンピツじゃダメだって言ったろ。黒のスミかペンで描くんだよ。あと本名も書けよ!!

郵便はがき

102-□□

おそれいりますが
41円切手を
はってください。

東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
角川書店
マル勝PCエンジン編集部
「新作ソフトプレゼント⑤」係行

あなたの希望する商品名は?	
表紙のイラストに対する意見をお聞かせください	1.好き　2.きらい 3.その他(　　　　)
あなたはPCエンジンを持っていますか?	1.持っている　2.持っていない　3.いらない 4.買う予定がある(　　月頃)　○をつけてください
あなたはCDロムを持っていますか?	1.持っている　2.持っていない　3.いらない 4.買う予定がある(　　月頃)　○をつけてください
あなたはスーパーファミコンに興味がありますか?	1.持っている　2.持っていない　3.いらない 4.買う予定がある(　　月頃)　○をつけてください

住所　〒

☎　(　　　)

氏名	性別	男・女
	年齢・学年	歳　　年
	職業(学校名)	

●応募方法は26ページを見てね。

〈キリトリ線〉

〈キリトリ線〉

このハガキの締切りは4月13日(消印有効)

●おてがみ&敵キャラデザイン募集コーナー

a プレイヤー氏名(カタカナ9文字以内)

b キャラクター名(カタカナ9文字以内)

c パーティメンバー&アイテム(3つの番号と、その下に持たせたいアイテム番号を記入)
メンバー
アイテム

d ギルドの選択(1つの番号を記入)

e バトルロードの選択(1つの番号に○をつける)
1 2 3 4 5 6 7

f 領主コマンド(国民に出す命令を自由に記入。領主はワクを赤ペンで囲んでください。)

誌上ゲーム『ファージアスの邪皇帝』参加ハガキ

よかった記事3つの番号に○を、つまらなかった記事1つに×をつけてください。			
記　事　名		記　事　名	
MARUKATSU電光石火	1	達人道場／コラムス	17
特報／ヴァリスⅣ	2	達人道場／ダウンロード2	18
NEW SOFT TIMES	3	お買物ガイド	19
ポピュラス	4	桃太郎笑説	20
三国志　英傑天下に臨む	5	天外余興Ⅱ	21
ヘルファイアーS	6	ソフトヒットチャートⅡ	22
アドベンチャーアイランド	7	㊖桃太郎かわら版	23
改造町人シュビビンマン2	8	PC移植市況月報	24
モトローダーⅡ	9	お毒味チャート	25
誌上ゲーム／ファージアスの邪皇帝	10	コミック／ヤコペッティの優雅な生活	26
SFノベル／サイバーナイト	11	NEW SOFT TIMES 延長戦	27
GMおっかけ最前線	12	タイムスケジュール	28
ゲームデザイナー虎の穴	13	クレクレタコラ	29
PCIAハード情報局	14	とじこみ付録／イースⅢ㊦攻略本	30
読者ページ／いくいくパラダイス	15	付録①／コズミック・ファンタジー2冒険GB	31
裏技的達人	16	付録②／ワースタ'91全選手データシート	32

●P.162の"TIME Schedule"のなかで、あなたがぜひやってみたいゲームを2つ書いてください。

●今まで発売されたPCエンジンのゲームのなかから、好きなものを1つ書いてください。

●PCエンジンのメーカーのなかで、あなたが好きなメーカー名を2つ書いてください。

●いまもっとも攻略してほしいゲーム名を、1つ書いてください。

●あなたはPCエンジンGT(携帯版)を持っていますか？

1．持っている　2．持っていない　3．いらない
4．買う予定がある(　月頃)

〈キリトリ線〉

〈キリトリ線〉

年齢・学年	歳　年	職業(学校名)	
性別	男・女		
住所	〒 ☎(　)		
氏名		ペンネーム	

郵便はがき

1 0 2 - □□

おそれいりますが41円切手をおはりください。

東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
角川書店
マル勝PCエンジン編集部
「ファージアスの邪皇帝③」係行

ゲーム達人



イラスト／今わ野Q太郎



桜とともにやってきた裏技24本

今月は『エグザイル』『ダウンロード2』の2大デバッグ技をはじめ、『ゼロヨンチャンプ』のパスワード大特集、『パラソルスター』の裏技3本特集など、大技小技の大にぎわいでキミにせまる！

マークの見方

特上 3000MAC 5000円	松 2500MAC 4000円
竹 2000MAC 3000円	梅 1500MAC 2000円
草 1000MAC 1000円	おこぼれ技 雑草 500MAC 500円

エグザイル

東京都　池田恵一くん

お約束的伝統行事!?　ビジュアルデバッグモード



コマンド

上、上、下、下、右、左、右、左、Ⅱ、Ⅰ、と押す



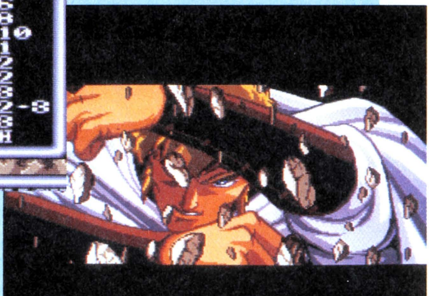
➡コマンド入力後、モード選択画面が出ればOK。ゲーム中のアニメーションが見れるビジュアルデバッグモードと、BGMが聞けるミュージックモードがセレクトできるぞ。

CDロムといったらアニメーション、アニメーションといったらビジュアルデバッグモード、ってなもんで、『エグザイル』のビジュアルデバッグモードを紹介しよう。やり方はいつもといっしょ。タイトル画面でコマンドを入力すればOKだよ。

ビジュアル選択



⬅もう一度見たかったあのシーンや、思い出の名場面がいつでも見れる！　やっぱりビジュアルデバッグモードって、いいですねぇ！



➡今回も力の入った迫力のアニメーションがビシバシで、もう最高！　って感じ。

ミュージック選択



⬅⬇ミュージックモードは、ゲーム中のすべてのBGMが聞けるんだ。PCのGMファンは要チェックだ！



特上

ダウンロード2

秋田県　エドモンド秋場くん

いろいろできちゃうコンフィグレーションモード



コマンド

セレクト、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱ、セレクトと押す



⬅ゲームの雰囲気とは正反対の、ポップなノリのコンフィグレーションモード画面。お星さまがぷりてぃ～。

タイトル画面でコマンドを入力すると、いろいろな設定ができるコンフィグレーションモードになるんだ。面セレクトや難易度設定、残機設定のほかに、ビジュアルデバッグやサウンドテストが楽しめるぞ。ちなみに面セレクトと難易度設定、残機設定は併用できるんだ。つまり、自分の実力に合わせて『ダウンロード2』が楽しめるってワケ。まさに、いたれりつくせりって感じだね。

デ　モ



⬆ゲーム中のアニメーションが見れる、いわゆるビジュアルデバッグモードなのだ。

ステージ



⬆面セレクト。難しい面をセレクトして徹底的に攻略！　完璧なパターンを作ろう。

モード



⬆難易度設定。やさしくするなり、難しくするなり、自分の実力に合わせて設定だ。

ミュージック



⬆ゲーム中のBGMが聞けるサウンドテストモード。じっくり聞いてみよう。

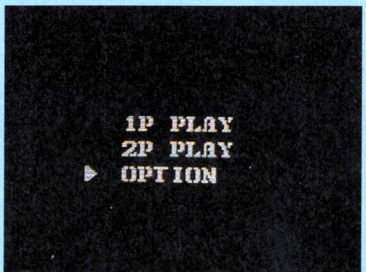
松

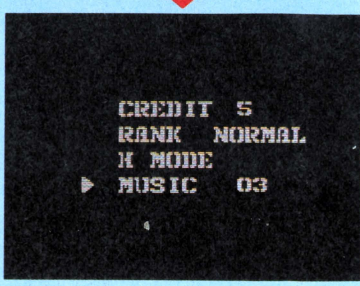
1943改

東京都　下山高一くん

ナグザット伝統の技！　残機&スピード設定

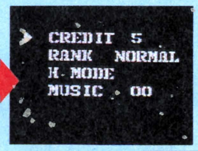
『1943改』にも、ナグザット伝統の裏技があったぞ。やり方は、いつものようにタイトル画面でオプションを選びミュージックで左のコマンドを入力するだけ。「0338390080」(ナグザットの電話番号）のほうは自機のクレジットの上限が9に上がる技。これでクリアもかなり楽になるハズ。「16010521038」（色男？）は、自機と敵機の速さが2倍になるというもの。これは目が速さについていくのがつらいくらい。この2つの技は併用できるぞ。他にもいろいろ探してみよう。



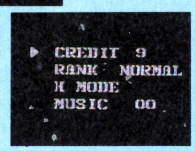


コマンド

0、3、3、8、3、9、0、0、8、0と聞く



⬅通常、クレジットは5までしか増えないはずが、なんと9まで増えるぞ。



➡これだけあれば、多少テクがなくとも、エンディングは目の前のはず。

コマンド

1、6、0、10、5、2、10、3、8と聞く



⬆これは速い、速すぎる。解除するには、0、0、0、0、0と聞くこと。

『ゼロヨンチャンプ』パスワード大特集!!

特上 なんでもアリの面白パスワード4本立てだ！

三重県　吉田健くん

⬇パスワード入力画面で、それぞれのパスワードを入力すればＯＫなのだ。



『ゼロヨンチャンプ』のパスワード技をイッキに４本紹介しちゃうぞ。どのパスワードも読んで字のごとし、といった感じでなかなか笑えるぞ。たとえば、「いいおんな　くるまにのせてみたいけど　かねがないから　なにもできない」と、パスワードを入力すると、ゲームスタート時の所持金が1000万円になっているんだ。他にも最初からＧＴＲに乗っているパスワードや、ニトロ使い放題のパスワード、いきなりエンディングのパスワードがあるぞ。

クリアした人にも楽しめるパスワード

パスワード

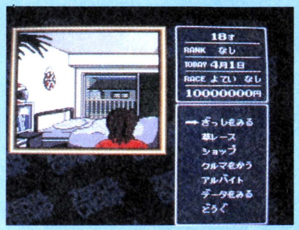
はやそうなくるまがひとつほしいけどバイトするのがめんどうだなあ



⬅主人公の車が最初からＧＴＲになっているのだ。

パスワード

いいおんなくるまにのせてみたいけどかねがないからなにもできない



⬅一千万円の所持金でゲームスタートする大金持ちモード。

パスワード

へたくそでどじでのろまでどんくさいこんなわたしににとろください



⬅ニトロジェットでファミリアも超加速するぞ。

パスワード

もういちどさいごがみたいそんなひとこれをいれればはいこのとおり



⬅自分でクリアしてから、このパスワードを試してね。

松 名前を入力するときにＨな言葉を入れると!?

神奈川県　面妖王くん

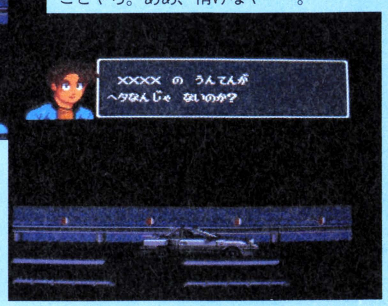


➡エ、エ、エッチな言葉だと～!? こ、ここから先はオレには入力できん……。



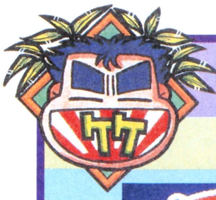
⬅いきなり「ピーッ！」だもん。やっぱり名前に「××××」って入れたのがイケナかったのか。「×××××」も、「ピーッ！」だぞ。

⬇またもや「ピーッ！」。プロローグだけですでに２回も鳴ってるし、この先何回鳴ることやら。ああ、情けなや……。



ゲームスタート前の名前を入力するときに、Ｈな言葉（こればっかりは自分で考えよう。健全な㊕ＰＣに、ヤバいことは書けん！）を入れてみよう。主人公の名前が「××××」になってしまうぞ。しかも、ゲーム中に主人公に呼びかけるシーンがあると、「ピーッ！」と放送禁止の音が鳴るのだ。

『パラソルスター』裏技3本特集!!



TOY-BOXはサウンドテストモード！

埼玉県　秋山貴則くん

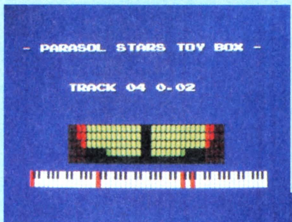
『パラソルスター』の名曲おもちゃばこ！

➡タイトル画面でコマンドを入力しておくれやす。



コマンド

下、Ⅰ、Ⅱ
を押しながら
ラン



⬅これがTOY-BOXだっ！ おもちゃばこには、ちょっと見えない!?

⬇とってもランバダな親玉のＢＧＭも、リピート機能でじっくり聞けるぞ。



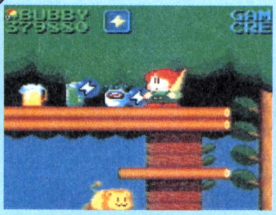
『パラソルスター』のサウンドテストモードが発見されたぞ。やり方はタイトル画面でコマンドを入力するだけ。ピアノの鍵盤と、グラフィックイコライザーが表示されたラグジュアリーなサウンドテストモード、「TOY-BOX」が楽しめるぞ。方向キーで選曲して、①ボタンで演奏だ。各曲は１ループしか聞けないけど、方向キーの上を押せばリピートマークが表示されて、同じ曲をくり返し聞くことができるぞ。



10万円金貨でクレジットが99に！

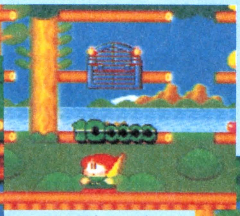
埼玉県　ＮＯＲＩくん

➡まずは同じ紋章を3つそろえよう。



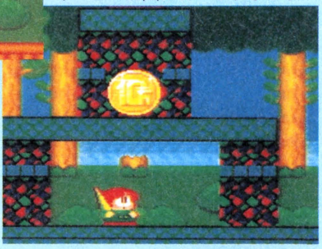


⬇ネックレスで〝星の紋章〟にチェンジ。



⬆ボスを倒して扉の中へ入ろう。急げっ！

⬇これが10万円金貨だ！　コンティニュー99回はおいしすぎる！



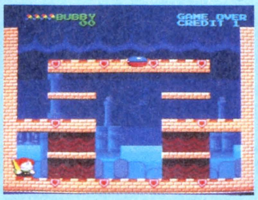
同じ種類の紋章を３つそろえたあと、ネックレスのアイテムを取ると、そろえた紋章が〝星の紋章〟に変わるぞ。その状態でボスを倒すと扉が出現。中にはいると大きな10万円金貨があって、取るとクレジットが99になるんだ。クレジット数が気になる２人同時プレイも、思う存分楽しむことができるぞ。



すみからすみまで、ズ、ズ、ズイ〜ッと！

東京都　翼の人くん

➡まずゲームスタート。ちなみにココは1面。



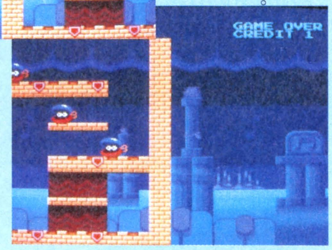
➡ランを押してポーズ！方向キーの左を押すと。





⬇画面の右はしまでバッチリ見れるのだ。2画面サイズの面もちゃんと見れるぞ。

⬅な〜んと、こんなトコまで見れるんだ。さらに方向キーの右を押すと……。



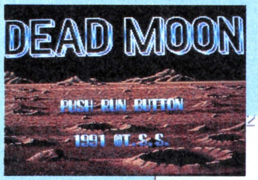
画面外からの敵の攻撃でやられると、結構アタマにくる！　とくに最後のひとりがそんな死にかたをした日にゃあ、泣くに泣けないってもんだ。泣き寝入りしないため、ちょっといい技を紹介しよう。ゲーム中にポーズをかけたら、方向キーを横方向に押してみよう。画面がスクロールして、ステージ全体を見わたすことができるぞ。これで画面外からの敵の攻撃も未然に防げるってもんだ！

デッドムーン

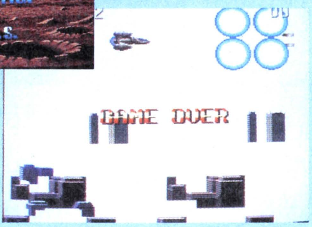
宮城県　川井善之くん

最終面以外のステージの見学モードだ！

デモ画面を利用した見学モードを紹介しよう。タイトルでセレクト、デモでランを押すと、最終面以外のすべてのデモが見れるのだ。



⬅まずタイトル画面でセレクトを押すのだ。すると、どうなるか!?



➡１面のデモが始まるのだ。①を押せばボンバーが使えるぞ！



⬆１面のデモを見あきたら、ランを押してタイトル画面に戻ろう。そしてふたたびセレクトを押すと……。



⬇今度は２面のデモが始まるぞ。このパターンをくり返せば、最終面以外のすべての面のデモが見れるんだ。

不思議の夢のアリス

神奈川県　高原烈くん

煙突から侵入してボスキャラと対決！

ボスの家まで敵を誘導して、敵を利用したハイジャンプで窓の上に乗ろう。そこからさらにジャンプして煙突の上に乗り、方向キーの下を押すと、ボスの家に入れるぞ。ススでまっくろになったアリスがカワイイ！



⬆敵を誘導して、ボスの家までつれてこないと話にならない！



➡なんとか煙突の上まで行けた。あとは方向キーの下を押すだけ。煙突からボスの家へ侵入だあっ！

⬅そして敵を踏み台にしてハイジャンプ！　なんとかして窓の上に乗ろう。ミスしたら誘導からやり直しだ。





⬆ボスキャラと対決、ブラックアリス！　煙突から入ると、なぜか体力と魔力が回復するのだ。

クロスワイバー

無限コンティニュー発見！

東京都　すぱ２丁目くん

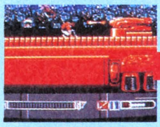
タイトル画面でコマンドを入力すると、コンティニュー回数が無限になるぞ。まだクリアしてない人は、このコマンドで根気よくプレイすれば……。



⬆タイトル画面でコマンドを入力。

コマンド

上、上、下、右、右、①、上、左、Ⅱ、ランと押す



⬆２面で死亡。結構情けない……。



⬅コンティニュー回数が∞だから、平気！

カダッシュ

すこし卑怯な背面攻撃！

兵庫県　外道王くん



⬅部屋に入ったら、このまま待つのだ。



⬅しばらくすると、ウォームが近よってくる。

３面ボス・ウォームの部屋へ入ったら、何もしないでしばらく待つ。ウォームが通りすぎたら、Ⅱを押して攻撃開始！　背後からの攻撃で簡単にクリアできるぞ。But罪悪感……。



➡ウォームが通りすぎたら、背面攻撃！　すこし卑怯。

カダッシュ

兵庫県　格紋くん

バーログ城から帰ってくると人魚の娘が……!?

➡バーログ前のウォームを倒したら引き返そう。





⬅ひたすら戻るのだ。体力が続かないと思ったら、迷わず宿屋へ行くべし。

⬇なぜか人魚の娘が捕まっているッ！ さっき助けてやったってのに、今度は誰に捕まったんだ!? やれやれだぜ。

あとはバーログを倒すだけ、というところぐらいまでゲームを進めたら、ひたすら戻ろう。城を出て墓場を抜け、森を突破して、クラーケンの住みかまで戻るのだ。すると、なぜか助けたはずの人魚の娘がまた捕まっているぞ。

➡やっとここまで来た。結構長い道のりだったな。あとすこしだ！





不思議の夢のアリス

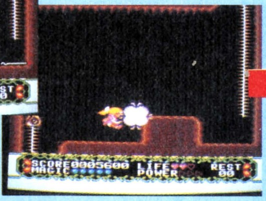
東京都　おそ松さん

2面から3面へワープ！　隠しワープ扉発見！

2面の特定の場所（写真参照）に「イヤ」を連射すると、ズドドドッとワープ扉が出現。扉の前で方向キーを上に押せば、3面にワープするぞ。



⬇そしてこの位置で右に向かって「イヤ」を連射！ 何発か当てると……。



⬆2面のこのエリアまで来たら、まずトランプ兵をかたづけよう。



⬆ワープ扉が出現！ こんなところに隠されていたなんてねぇ。

⬇扉を開ければ3面にワープ。2面ボスを倒さなくても3面へ行けるのだ。



ゼロヨンチャンプ

和歌山県　植田文彦くん

名前入力でサウンドテストができるのです

名前入力時に右のパスワードを入力すると、サウンドテストモードになるぞ。オープニングからエンディングまで、すべてのBGMが聞けるんだ。ゼロヨンの雰囲気にマッチした渋めの曲もいいけど、ノリのいいバイトの曲も捨てがたい！

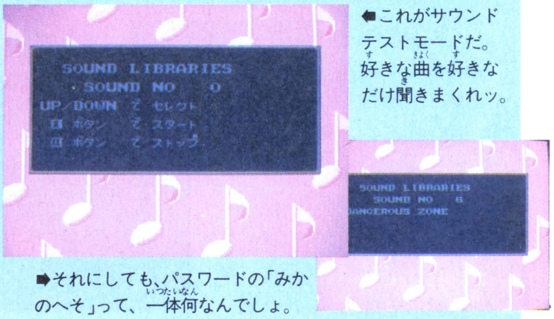


⬆名前を入力するこの画面で、右のパスワードを入力するのだ。

サウンドテストで好きな曲を聞こう！

パスワード

みかのへそ



⬅これがサウンドテストモードだ。好きな曲を好きなだけ聞きまくれッ。

➡それにしても、パスワードの「みかのへそ」って、一体何なんでしょ。

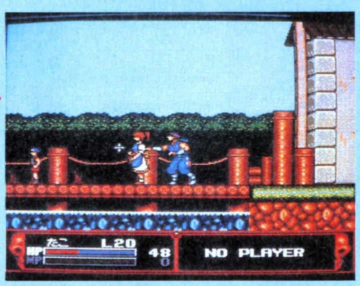
カダッシュ

岡山県　まなっこくん

ブルーキーを無視してスーパーハマリ技



➡おばあさんの話を聞くだけ聞いて、ブルーキーを取らずに外へ。



⬆話しかけても誰も応えてくれない。うーむ、オレってキラワれてるのかなぁ？



⬇おばあさーん！なんかしゃべってよ。ブルーキーちょうだいよおー！　こうなるともうハマリです。



⬆ううッ、先に進めない！　そうだ、ブルーキーをおばあさんのところに置いてきちゃったんだっけ。

リセット以外になすすべなし〜っ！

2面の村で、おばあさんのブルーキーを取らずにゲームを進めようとすると、誰も口を聞いてくれず、先に進むこともできずにハマッてしまうぞ。

チャンピオンレスラー

神奈川県　Wストーンくん

これがッこれがッスーパージャイアントスイングだ〜

3月号で紹介したスーパーパイルドライバー以外のスーパーな必殺技を発見！ジャイアントスイングをかけるときに、セレクトを押しながらかけると、相手を天井高く放り投げるスーパージャイアントスイングになるぞ。なかなかスカッとする大技なのだ。





➡セレクトを押しながらジャイアントスインをかけると……。



⬆ガシッと相手を捕まえて、グルリグルリと大回転！



⬇こんなところまで投げ飛ばすことができるんだ。普通の人間だったら、全身打撲に内臓破裂、出血多量で死んじゃうよ（笑）。

⬅ポイッと投げ捨てる普通のジャイアントスイング。これじゃモノ足りないという人に。

デッドムーン

隕石を壊して1UP！

宮城県　河井善之くん

2面の隕石ってけっこうカタいけど、破壊すれば自機が1UPするんだ。隕石を壊すコツとしては、連射の効く通常弾系のショットで、接近して撃ちまくること。撃って撃って撃ちまくれっ！



⬅貫通するレーザー系のショットでは少しムズいぞ。
⬇通常弾系のショットでバリバリ撃って、残機をかせごう！

クロスワイバー

最強レベルでスタート

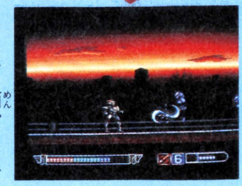
東京都　川田和幸くん

いきなり最強レベルでプレイできるコマンドが発見されたぞ。このコマンドをタイトル画面で入力すれば、1面から楽に戦えるぞ。



⬆タイトル画面でコマンドを入力してね。

コマンド
Ⅰ、Ⅰ、Ⅰ、Ⅱ、右、Ⅱ、セレクト、ラン



➡1面からレベル6！ハッキリいって強い！



デッドムーン

福井県　デイアスくん

ちょっと変わった無敵コマンドなのだ

ランを押してスタートしたら、セレクトと方向キーの下を押し続ける。すると、1面だけ無敵になるぞ。他の面を無敵でプレイするには、各面で同じ操作をすればOK。



⬆セレクトと下を押し続けろ！


⬆無敵！　でも2面は無敵じゃない。だけど……。



⬆面クリアの画面で……。

⬇セレクトと下を押し続ければOKだよ。



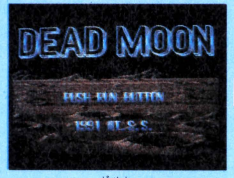


デッドムーン

和歌山県　大原英幸くん

コンフィグレーションモードたよーん

タイトル画面でコマンドを入力すると、コンフィグレーションモードになるぞ。好きな面からプレイできる面セレクトや、BGMが聞けるサウンドテスト、ハードなプレイが楽しめる難易度設定など、いろんなことができちゃうんだ。



⬆タイトル画面でバシッとコマンドを入力してね。

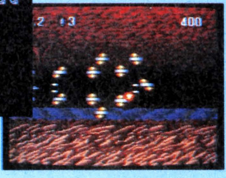
コマンド

方向キーの左下、Ⅰ、Ⅱを押しながらラン



⬆いろいろできちゃうコンフィグモード。

⬇LEVELを1にすればハードモードに。



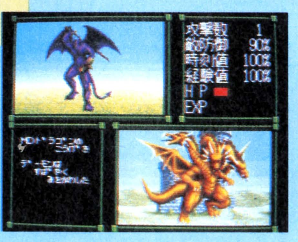


マスターオブモンスターズ

いきなり最強なのだ

東京都　佐藤くん

方向キーの右とランを押しながらマスターを選ぶと、最強のモンスターを召喚できる、“キャビン”を使うことができるぞ。


⬆いきなり最強のモンスターを召喚できるぞ。



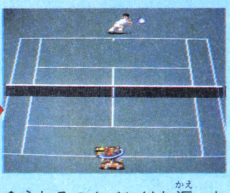
ファイナルマッチテニス

消える魔球だと!?

千葉県　村山知明くん

トレーニングモードで球を打たず、後ろのカベに当たってはね返った球を打つと、なぜか消えるぞ。


⬆この設定でトレーニングしよう。


⬆うしろのカベにはね返った球を打つと、フッと消える。



ファイナルマッチテニス

難易度設定ですの

東京都　根岸啓太くん

タイトル画面でセレクト、Ⅱを押しながら、方向キーの右を10回、左を4回押すと難易度設定ができるぞ。



⬆タイトル画面でコマンドを入力するのだ。

⬇コンピュータの強さを変えられる。



キミの裏技が頼りなのです

見つけたらすぐ出そう！　裏技のハガキ！

「あっ、これ裏技じゃん」と思ったら、ハガキに技のやり方をひとつだけとキミの住所、氏名、電話番号を書いて、下のあて先へすぐに送ってくれ。他誌に載ってる技の二重投稿はダメだぞ。

あて先　〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル　㈱PCエンジン編集部　ウラワザ係

達人道場 その1



レベル50突破も夢じゃない!!

コラムス
COLUMNS

レーザーソフト・日本テレネット／発売中／¥6,400 PZG 2M

『テトリス』が仕掛けたパズルゲーム天国の後を受け継ぐこのゲーム。PCエンジン版ではオリジナルを忠実に再現。さらにGTにセットアップすれば、対戦プレイも可能だ。しっかり達人しちゃおうぜ。

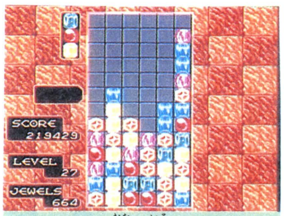


⬆アーケードモード



⬅GT対戦モード

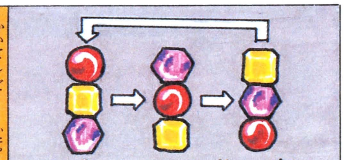
『コラムス』初級者向け「達人になるための心得」



できるだけ同じ色をよせるように積んでいこう。

ジュエルが積み上がってしまっても、ひとつ消しただけでどんどん連鎖して消えていく。イッちゃいそな快感が体を駆け抜けるのはそんなとき。ただ偶然に期する部分が大きくて、攻略パターンを見きわめるのは困難だ。けれどジュエルを回転させたあと2・3番めが何色になるかもわかるようになること、同じ色を集めて置くようにすることをマスターするのは、初歩級の必須事項だ。

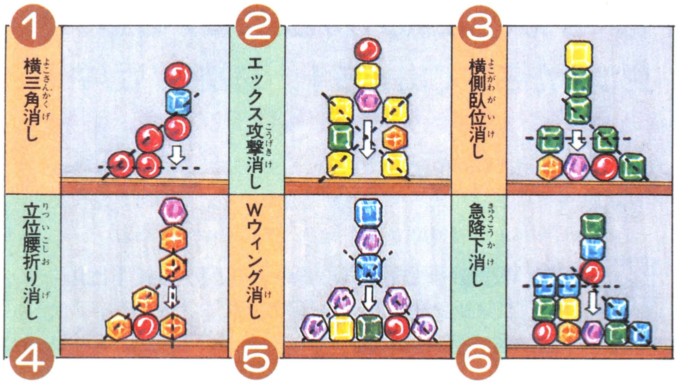
回転後の形を覚えよう



1回ボタンを押すごとに並びが変わる

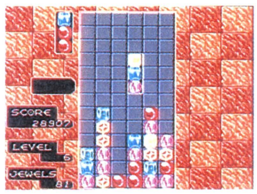
パターンを多く知ることが、判断を速くする

決定的な攻略パターンを見きわめるのは難しいが、細かい消し方のパターンはある。同じ組み合わせのジュエルでも、置き方によっては消せる数がちがうのだ。たとえば下にあげた❶のパターンでも、左側の2つのジュエルの上に置くよりも、こうするほうが多く消せる。パターンを多く覚えれば、落下スピードが上がっても置く場所をすぐに判断できるぞ。



応用編 「どこにどう置く」QUESTION 瞬時に判断できるようになろう

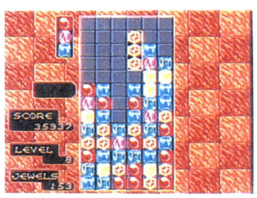
Q1 ➡横側臥位消しパターンを見つけられるかな？



ANSWER ➡ここに置けば、2段連鎖に導くこともできる。



Q2 ➡3つ同じ色のジュエルが。いちばん有効な落とし場所は？

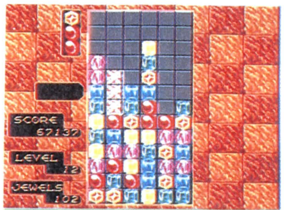


ANSWER ➡3つのラインを同時に消すことができるのだ。



  イラスト／星野由美子

千載一遇、魔法石の究極有効利用法



魔法石は画面中の同種のジュエルをすべて消す。

画面中のジュエルのうち、同種のジュエルをいっきに消してしまうのが魔法石。これは、プレイヤーが一定数のジュエルを消したとき出現する。その関係をまとめたのが右の表だ。また、これをいちばん下に落とすと、1万点という高得点をいただくこともできる。ここではこのラッキーな魔法石の有効利用法を考えよう。

ジュエルと魔法石の関係		
100	700	1750
250	1000	2200
450	1350	2700

魔法石を一度に2回使っちゃおうテク

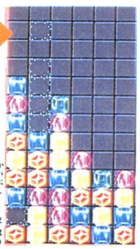
ジュエルが高く積み上がっているときに魔法石が出現したら、画面上にはみ出すように置こう。はみ出した部分の魔法石は、残ってもう一度落ちてくるのだ。この分裂した魔法石の上に何かジュエルを落とせば、魔法石の下にある色のジュエルも、すべて消すことができてしまう。落としたとき"ポロロン"という音がしたら成功だ。



➡魔法石を上にはみ出すように置く。

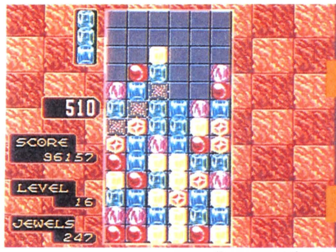


➡はみ出した魔法石が落ちてくる。

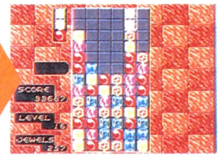


➡これで2回分、魔法石を使える。

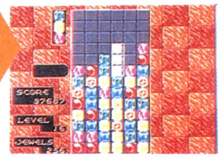
応用編 次に魔法石がくるとわかっていれば、ピンチをしのぐのも楽になる



⬆ここで3つのジュエルを消せば、次に魔法石が。はみ出す場所を残したい。



◯ ⬅はみ出す場所が残る。



✕ ⬅はみ出す場所が残らない。

高得点マークを約束する連鎖の構造理論



連鎖消しは、『コラムス』いちばんのダイゴ味。

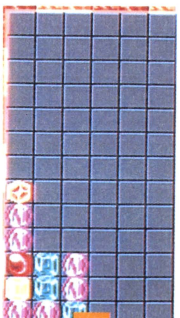
ひとつのジュエル消しをきっかけに、連鎖反応でどんどんジュエルが消えていく。これは快感なばかりでなく、連鎖の回数しだいで得点もどんどん高くなる。またロングプレイのためにも、重要なテクなのだ。色をよせるという基本的なテクだけでなく、同じ色をナナメに置いていくように心がけることが、多重連鎖を仕掛けるコツ。偶然にできることが多いのだが、キーとなるジュエルを作っていけば、意識的に仕掛けることもできるようになる。



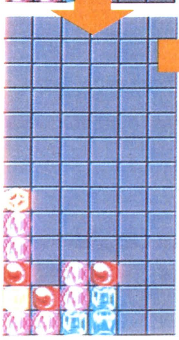
⬅左から3ラインめ、下から4ラインのジュエルが連鎖のキーになっている。

キー・ジュエルを順に作り連鎖を仕掛ける

3つのジュエルがそろって消すことができるときに、わざとちがう色のジュエルをはさむ。このはさまれたジュエルがキーとなる。次に、キー・ジュエルを消すように落ちてくるジュエルを積み、さらにここでもキー・ジュエルを作ってしまう。これが2段3段の連鎖を仕掛けるテク。邪魔なジュエルも落ちてくるから難しいけどね。



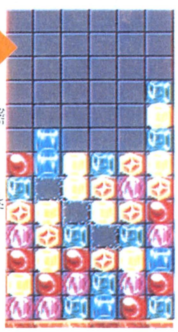
➡わざと消えないようにジュエルをはさんで、キー・ジュエルを作る。



➡キー・ジュエルを消すように積む。さらに次のキー・ジュエルを作る。



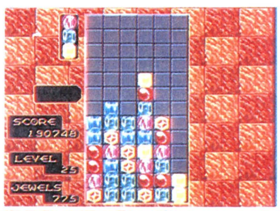
➡この要領で2段、3段と連鎖の仕掛けを作るのだ。



➡左から2、下から6ラインに紫のジュエルを置くと多重連鎖。

実践編 2段連鎖をこきざみに使ってジュエルを低く積むように

連鎖を仕掛けるテクは、よほど余裕があるときでないとミスして自滅につながることも多い。やはり基本としては、1回1回消せるジュエルを確実に消していくほうがいい。では連鎖テクはどう使うか。何かジュエルを消したあとの形が、ちょうどキー・ジュエルを作った形になったとき、このときに連鎖消しで画面をスッキリさせるのだ。こきざみに連鎖テクを応用して使う。その使いどきを覚えよう。

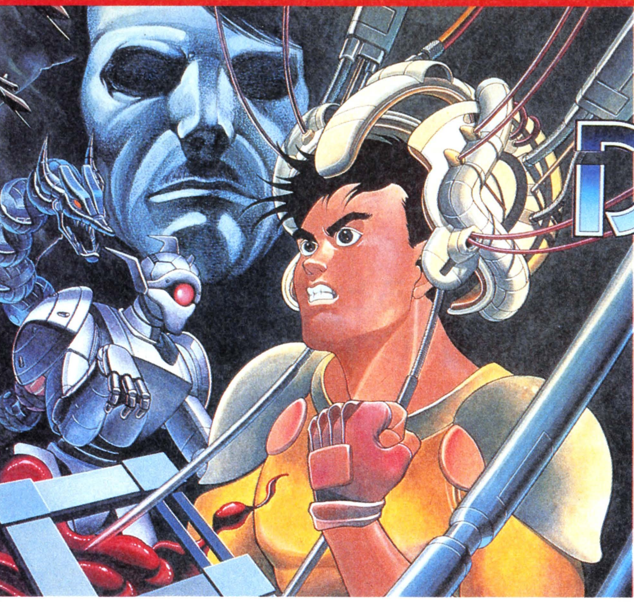


⬆ジュエルが消えたあと、紫のキー・ジュエルができた。



⬅キー・ジュエルを消して、画面をスッキリさせよう。

達人道場 その2



後半ステージのポイントとボス攻略法を伝授!!

DOWN LOAD 2

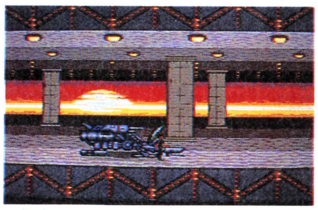
ダウンロード2

NECアベニュー／発売中／¥6,800　STG

斬新な映像と効果的な演出で、最っ高の臨場感と手ごたえを感じさせてくれるSTG、それがこの『ダウンロード2』だ。今回は完全攻略編として、後半ステージに手こずっているキミに必勝法を授けよう。

武器の選択が勝利のポイント！

では、前置きとなるようなことはすべてフッ飛ばして、ガンガン攻略法を紹介していこう。まず、ゲーム全体を通していえる必勝法その1 "状況に応じて武器を使い分ける!!"。これが大原則なのだ。右の囲みに、武器2つ・アイテム2つを紹介しているんだけど、基本的にはこの2つを使いこなすことで攻略はできるんだ。使い方は簡単、通常弾はステージ全般での戦闘用、誘導弾は対ボス用必殺兵器となる。まあそれらについての詳しいことは囲みの中でも触れているので参考にしてくれ！



⬆愛機モトローダーと共に戦場へ。はたして行く手に待つのは、天使か悪魔か？

それでは各ステージの紹介へ。さあ、出撃だ!!

絶対有利!! の武器&アイテムはこれだ!!

通常弾



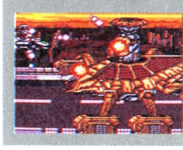
各ステージで、ボス以外との戦闘で威力を発揮。広範囲への攻撃が可能という点が、絶対的に優れている。

オプション



間隔をおきながらだが、誘導弾を発射し続けてくれる。さらに、敵の通常弾をよけるのにも役立つ。

誘導ミサイル



全ボスキャラの約8割に有効な武器。ボスどもの強烈な攻撃をよけながらも、絶え間なく攻撃できるぞ。

シールド



いわずと知れた絶対防御アイテム。しかし、敵の弾の強さに差があるので、頼りすぎるのは危険だ。

STAGE 6　天と地と（？）からの攻撃を的確によけろ！

このステージを突破するのに、最大の注意を払わなければならないのは、天空から降ってくる岩と、地上から発射されるミサイルだ。

岩は破壊すると分裂するので、接近しすぎてからの破壊は禁物。ミサイルについては、発射地点で先端が見えるはずなので、その地点をうっかり忘れたりしなければ楽勝だ。

ここでは、ボスとの対決以外に武器をチェンジする必要はなし。通常弾で戦おう。



➡岩は斜め上から降下。3方向攻撃が必要だ。



➡ミサイルの速度は遅い。追いつめられないように。

VS BOSS ハマーズ



⬅まず最初に左のハマーン（？）が、頭の上から岩を吹き上げる。スクロールが止まったら誘導弾に替えて、画面右下にいこう。上から降る岩をよけるのに専念するのだ。



➡左のヤツが沈黙すると、続いて右側のヤツが動き出す。すかさず、左はしにいき同じ行動で岩をよけまくろう。油断しなければ、それほど苦労しないで撃破できるのだ。

STAGE 7

曼陀羅ステージは袋小路に入らないよう注意

行き止まりと思ってもあきらめるな。そして、できるだけ動き回るようにする。これがステージ7での鉄則。それと、破壊した鳥居などはそのまま障害物になる。要注意だ。



⬆できる限り動き、進行可能なルートと敵に攻撃されない位置を探ろう。

Gは取るべからず!!



⬆このステージだけなんだけど、絶対注意しなければならないのがGアイテムの存在。これを取ってしまうと、完全に制御不可能なスピードになってしまうんだ。アイテムを取る前に、種類を確認しよう。

VS BOSS アシュラE



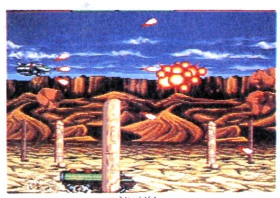
⬆誘導弾を使えば超短時間で決着がつく(ただし2段階以上)。しかし、動きが速いので、Sアイテムを3つくらい取っておくことが必要条件。

STAGE 8

渓谷での攻撃は激しい。棒を無視して進め!

まず、中型の浮遊物体から降下するバッタ状のメカは、最初に出てくる一団が一段落したら、次に降りてくる浮遊物体にSサーベルをくらわせて破壊しよう。後続がなくなるぞ。次に、途中で静止しているレーザー発振機も、Sサーベルでぶっつぶそう。ただし、破壊はほどほどに。





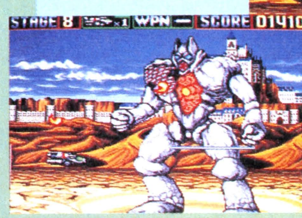
⬆とりあえず通常弾をセレクトして進もう。

⬅これがバッタメカ。浮遊物体をぶち壊すのが肝心。

VS BOSS バイオゴーム



➡やはり、安心して倒せるのは誘導弾。こいつはこの後、体を分裂させて攻撃してくるので、一定位置にとどまらないことが大切。フルパワーの誘導弾なら、分裂する前に破壊することも可能だぞ。



⬅慣れてきたら、レーザーなんかで戦うのも面白い。戦闘が長時間にわたってくるので、非常にスリルと緊張感を楽しめる。攻撃目標は、胸の中心部、黄色い点だ。

STAGE 9

ハンパじゃない弾の嵐 最終ボスを倒せ!!

最終ステージともなれば、いいたいことがたくさんありすぎる。そこで、あえて3つの難関にポイントを絞ってみた。紹介している3枚の写真と、そのキャプションを見て研究してくれ!!



⬅戦車は必ず斜めから攻撃すべし。突然のジャンプにも注意。



⬆球状の物体が突然レーザーを吐く。特に真横にいると危険だ。



⬆護衛機に守られた戦艦。太いレーザーを発射するので、こいつも斜めから攻撃だ。

最終BOSS アドルフ・ヒットラー?

1段階



➡まず真横に位置し、紫の弾を敵が吐き出すと同時に下に降りる。このタイミングを覚えれば誘導弾を発射しているだけでOK。

2段階



⬅ヘビのようなヤツが後を追ってくる。ぐるぐる回り続けていれば、それほど危険ではない。武器は何を選んでもいいぞ。

3段階



➡硬い水子を出しつつ移動する、最終ボス。最も有効なのはSサーベル。これで水子を消しつつ、ときどき口から出すピンクの玉を破壊せよ。

Save Your Money
お買物ガイド

表の見み方　各項目は5点満点で、標準が3点。数が多いほど、高いかあるいは優れていることを示す。操作快適度はゲームをしていて、スピードが遅いとかシステムが原因のイライラがないかどうか。ゲームバランスは敵のカタさや総合的な難易度などを見た。

4

	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

(3/29、5、6、12、19、27 are circled on the calendar)

このコーナーが始まってから早くも8カ月が過ぎた。いろいろなゲームを見てきたけど、ユーザーの立場になってソフトを批評するのは本当に難しいなあ。次回から少し姿を変えることになるけど、ごひいきの程よろしく！

3/29 エグザイル　ACT RPG CD-ROM

RENO日本テレネット　¥6,780

項目	点
グラフィック	5
音楽・効果音	4
操作快適度	4
オリジナリティー	4
ゲームバランス	4
長く遊べる度	3

このソフトは、ひょっとしたらCDロムに最もふさわしいゲームスタイルがこのA・RPGではないかと思わせる。つまりそれほど完成度が高く、ストレス少なくプレイできるのだ。ゲームの舞台も宗教が絡んだりと変わっていて面白い。これまでの同社のパソコンからの移植では最高の出来栄えだ。

3/29 モトローダーII　SPG 3M

メサイヤ　¥6,500

項目	点
グラフィック	4
音楽・効果音	4
操作快適度	4
オリジナリティー	4
ゲームバランス	4
長く遊べる度	5

隠れファンの少なくない多人数レースゲームの続編。今回は車以外にもタンクやホバーといったゲテモノが加わってますますエキサイティング。初めの勝者の圧倒的有利さはやや薄まり、テクニックと運の比重が高まった。4つのモードがあって、1人でやってもそれなりに楽しめるところもいい。

4/12 ハイグレネーダー　SLG CD-ROM

RENO日本テレネット　¥6,780

項目	点
グラフィック	4
音楽・効果音	3
操作快適度	4
オリジナリティー	3
ゲームバランス	4
長く遊べる度	2

オリジナルのCDロムのSLG。やってみてまず操作性のよさを感じる。BGMをCDサウンドにせず、操作性を取ったようだ。こういう選択はゲームの種類によってはかなり効果的だし、ここでは成功している。ただ、ゲームの全容をつかむ頃にはクリアしてしまうというシナリオの短さ、少なさには困る。

4/5 エルディス　STG CD-ROM

メサイヤ　¥6,500

項目	点
グラフィック	4
音楽・効果音	4
操作快適度	4
オリジナリティー	4
ゲームバランス	4
長く遊べる度	3

しゃべるSTG。というといかにも内容のつまらないゲームのようだが、意外とよくできているのだから油断できない。コミカル路線を装いながらの高めの難易度設定やマニュアルいらずの武器説明などを見ると制作側のこだわりが伝わってくる。本格STGファンは食わず嫌いせずにやってみれば。

4/5 コズミック・ファンタジー2　RPG CD-ROM

レーザーソフト日本テレネット　¥6,780

項目	点
グラフィック	5
音楽・効果音	4
操作快適度	4
オリジナリティー	4
ゲームバランス	3
長く遊べる度	3

人気シリーズの第2弾。前作がアクセスの遅さで不評だったのを改善したようだが、今回はゲームのシステムの方が非常に中途半端なものになってしまった。RPGの形を借りたデジタルコミックという感じだ。CDロムソフトの主導的役割を果たしてきたメーカーの作品だけにちょっと残念。

4/5 ポピュラス　SLG 4M BU

ハドソン　¥7,800

項目	点
グラフィック	4
音楽・効果音	3
操作快適度	4
オリジナリティー	4
ゲームバランス	4
長く遊べる度	5

パソコンなどで大ヒットした新世代SLGの移植。移植の具合は良好だが、プレイヤーを選ぶタイプのゲームだ。パッドでの操作は他の機種に慣れていなければそれほどやりにくくはない。

なれてくるといわゆるハマリになりやすいゲームだから、根気のある人に向いているゲームだ。

4/6 サーカスライド　ACT 2M

ユニ・ポスト　¥5,400

項目	点
グラフィック	3
音楽・効果音	3
操作快適度	4
オリジナリティー	2
ゲームバランス	3
長く遊べる度	2

カメレオンが虫を取って食虫植物に食べさせるという面クリアタイプのアクションパズルゲーム。出来は悪くないようなのだが、ゲームが淡々としていてあまり先に進もうという意欲がわかない。

書店ルートで販売されるらしいが、値引きがされないことにもなるのに大丈夫なのだろうか。

4/19 アドベンチャーアイランド　ACT 2M BU

ハドソン　¥5,300

項目	点
グラフィック	3
音楽・効果音	3
操作快適度	4
オリジナリティー	3
ゲームバランス	4
長く遊べる度	4

アーケード等で人気のあった『ワンダーボーイ』シリーズ第3弾の移植。時代の流れのせいかどうしても古さを感じてしまうが、PCエンジンの『ビックリマンワールド』と同じルーツを持ち、同じシステムだからしかたないか。出来は悪くないので、このタイプが好きな人にはお買い得だろう。

4/19 パチ夫くん　幻の伝説　ETC CD-ROM

ココナッツジャパン　¥12,800

項目	点
グラフィック	4
音楽・効果音	5
操作快適度	3
オリジナリティー	4
ゲームバランス	4
長く遊べる度	4

ファミコンで人気だったパチンコゲームのCDロム版。容量を生かした多彩な台とBGM。強引ながらも思わず引き込まれるストーリー展開がソツなくまとまっている。ビジュアルや間に入るクイズのセンス等もブッ飛んでいていい。ただ、釘を見るときなどのアクセスにちょっとストレスがたまる。

4/27 改造町人シュビビンマン2　ACT 4M

メサイヤ　¥6,600

項目	点
グラフィック	4
音楽・効果音	3
操作快適度	4
オリジナリティー	4
ゲームバランス	3
長く遊べる度	3

PCエンジンオリジナルのキャラクターアクションとして人気のシリーズ第2弾。はっきりいって、激ムズになっている。操作性は悪くないが、敵の当たり判定が妙に小さかったりして見た目以上に手ごわい。またシナリオ通りに勝手にキャラが動く、いわゆる紙芝居が多いのも気になる。

KADOKAWA—夢の島

THE ISLAND OF DREAMS

今月のCHECK POINT

★天河伝説殺人事件
全国東映系で大好評公開中
★ロードス島戦記
ＯＶＡ第７巻「英雄戦争」発売中
★サイレントメビウス
劇場用アニメ８月17日全国一斉公開

MOVIE 映画『天河伝説殺人事件』
深夜の天河神社に何が起きた？ 300人がミステリーツアーに集合

３月２日、奈良県の天川村を目指して、全国各地からバスが集結しつつあった。「天河伝説ミステリーツアー」に参加するためである。これは映画のロードショー公開に先駆けたもので、その舞台のひとつである天河神社に集合し、深夜のイベントを楽しもうというツアーなのである。





⬅神社の能舞台でクイズの決勝大会という前代未聞の振舞い。バチが当っても知らんぞ。

⬇天河神社の鳥居。見てると何かが起こりそう…。



⬆映画と同名の主題歌を奉納する関口誠人。



⬆往路の車中では、映画やミステリーに関してのクイズが出題された。これは天河神社で行われるクイズ大会の予選なのである。

⬇神事の奉納を終え、出演者と共に挨拶をする製作の角川春樹氏。



その夜の天河神社は、深夜にもかかわらず熱気に包まれていた。まず主演の榎木孝明や財前直見など関係者による完成奉告と共に神事が厳かに行われ、続いて能や音楽の演奏が奉納された。そしていよいよ当夜のメイン、クイズの決勝大会である。優勝者にはＲＸ-７が贈られるという豪華さに、参加者一同おおいに盛り上がった。最後に関口誠人による主題歌の奉納で、ツアーは無事に幕を閉じた。

PRESENT "天河グッズ"大プレゼント！

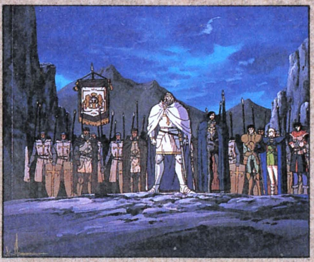


天河神社のありがた～いお守りを合計50名にプレゼントします。お守りの種類は、学業成就、芸能、交通安全と写真の五十鈴。欲しい人はハガキに住所、氏名、年令・学年を明記して〒102 東京都千代田区九段南４-７-16市ケ谷ＫＴビル㈱PCエンジン編集部「夢の島・天河」係まで送ってください。締切は４月27日。

ロードス島戦記通信 No.10

OVA ふたりの英雄が壮絶な戦いを繰り広げる第７巻！

ロードス征服を企む皇帝ベルド率いるマーモ軍と、それを阻止しようとするファーン王率いるヴァリス軍とがついに激突するぞ！ 特に注目して欲しいのがクライマックスのファーンとベルドの一騎討ちシーン。30年前には力を合わせて魔神を打ち倒し、６英雄と讃えられたふたりが直接剣を交えちゃうのだ。パーン、アシュラムらが見守る中、戦い続ける両者。はたして勝負の行方は!?



⬆ベルドとの一騎討ちを控えたファーン。後ろにはパーンの姿も…。



⬅これが第７巻のパッケージ。サブタイトルは「英雄戦争」。

MOVIE 劇場用アニメ「サイレントメビウス」 "AMP"映画デビュー!!



⬆単行本の第３巻は、４月中旬に発売決定！

『コミックコンプ』で超人気連載中の麻宮騎亜原作『サイレントメビウス』が、いよいよこの夏劇場版アニメになるぞ！ 舞台は2026年の東京。妖魔と戦うために特別に組織された"AMP（アンプ）"のメンバーたちが、映画のなかではどんなエピソードを展開してくれるのか、今からとっても楽しみ。映画のためのオリジナルストーリーだから、ファンにはたまらないはずだ。そこで次号から映画の最新情報をガンガン紹介していくから、期待して待っててね。



⬅ビシッ！と勢ぞろいした"AMP"のメンバー。

おっかけ最新情報

劇場版『サイレントメビウス』の特報予告編が早くも完成！ 併映の『アルスラーン戦記』と合わせ、松竹系映画館で見られるはずだ。前売券もすでに発売開始。今買うと、ポスターが付いてくるよ。

どんデルセン童話より

桃太郎笑説《連載第2回》

井沢　寛／著　菊池晃弘／画
さくまあきら／監修



（前回のあらすじ）
地獄王退治に旅立った桃太郎くん。新たなオニたちの攻撃に四苦八苦。だけど、お供のイヌ、サル、キジを仲間につけたぞ。行け行けぼくらの桃太郎！

というわけで、お供もそろい桃太郎の旅は続いています。
「モグモグ、次の村はまだかな〜」
桃太郎がのん気にヤキイモを食べながら歩いていると、突然イヌが鼻をクンクンさせた。
「ワンワン。桃太郎さん、何か変な匂いがしますよ」
「あ、ごめん、わかったぁ？　いやー、ヤキイモ食べたから我慢できなくてつい…」
「ブーーッ!!　きたないなあ!!　ちがいますよ、何かとっても甘い匂いがするんです」
「甘い匂い？」
「そうです。詳しくはわからないんですが、水アメと加糖れん乳と上白糖を混ぜて、植物性油脂をまぶしたものに食塩を少しふりかけて手でこねて固めたような匂いです」
「十分詳しいじゃあ〜りませんか」
「ワンワン!!　桃太郎さん、変なリアクションはやめてください。どうやらあの村から匂ってきますよ」
桃太郎が目を上げると、遠くの方に山に囲まれた村が見える。
「あそこの村は金太郎の村だよ」
「キーキー、あの村の人たちは祭り好きだから、きっとベッコウアメかリンゴアメの匂いですよ。早く行きましょう」
にぎやかもののサルはそういうと、一目散に走っていった。
「あらー、何かおねだりされそうだなあ。ジャムせんべいぐらいならいいけど、箱に穴開けるクジはやめてほしいな。あれって、絶対当たりが入ってないんだよなあ」
桃太郎はブツクサいいながら、サルの後を追いかけていった。

金太郎アメになった金太郎と感動の再会

桃太郎たちが金太郎の村に入ると、一足先に着いていたサルがかけよってきた。
「ちぇっ、桃太郎さん、お祭りなんかやっていませんよ、つまんないの。しかも村の人が1人もいないんです」
「それは変だなあ。みんな『イースIII』を買いにおもちゃ屋に行ったんじゃないの」
そんなわけないぞ、桃太郎。
桃太郎が村を眺め回していると、突然ドン！と何かが桃太郎の背中にぶつかってきた。
「痛いなあ」
桃太郎がふりむくと、目の前に桃太郎の2倍くらいある白い柱が立っていた。
「ありゃ、なんだこりゃ？」
触ってみるとベトベトする。
「ケンケン、桃太郎さん。金太郎アメです、巨大な金太郎アメですよ！」
空から眺めていたキジが叫んだ。
「ウヒー、でっかい金太郎アメだなあ！」
「ワンワン、さっきの甘い匂いはこれだったんですね。ペロペロ、おいしいワン！」
桃太郎たちは、よってたかって金太郎アメをなめ始めた。
「やめろよお。なめるなよお。とけちゃうだろお」
金太郎アメはボソッとしゃべった。
「キーキー、何か聞こえませんでしたか？」
「気のせいだろ。アメがしゃべるわけないもん。それより知ってるかい、金太郎アメはどこを折っても金太郎の顔が出てくるんだぜ。ほらポッキン、金太郎！」
桃太郎は金太郎アメを折った。
「やめろよお。折るなよお。アメだからってあんまりなめたマネするなよお」
「なめるなって、アメだからなめるのは当たり前…ってアメがしゃべったあ!!」
桃太郎はアメを投げて逃げ出した。
「ちょっと待っておくれよお。ぼくは人間だよお。あめねりオニが村にやってきて、村の人をみんなアメにしちゃったんだよお」
「えっ、人間がアメに!?　これぞ世にも不思議なアメージングストーリー、なんちゃって」
よく見ると、村のあちこちに大きな金太郎アメがモゾモゾ動いている。
「詳しいことは、太鼓台の上にいる金太郎に

話を聞いてくれよお。それよりぼくの体を元に戻してくれないかなあ」
　桃太郎は折れた金太郎アメをくっつけた。
「おいおい、逆さだよお。頭の上に足があるってばぁ。水虫なんだからやめてよお」
「ゴメンゴメン。こんなもんツバつければすぐにくっつくよ。ペッペ！　ペタン！」
「あ〜あ、きたないなあ」
　金太郎アメをくっつけると、桃太郎は太鼓台のあるところへ行った。

☆

　太鼓台の上には金太郎がいた。しかも金太郎アメの姿になって。
「おお!!　桃太郎じゃねえか!!　おいらだよ、金太郎だよ!!」
「あっ、金ちゃんか！」
「どーしてそうなるのかなっ！　っておいらを欽ちゃんみたいにいわないでくれよ」
「じゃあ、金さん！」
「おうおう、この桜吹雪が目に入らねえか！って桃太郎、このネタ先月号でもやったんじゃないか。あんまり同じギャグばかりやってると読者にマンネリだっていわれるぞ」
「じゃあ、金八っつあん！」
「いいですかこら〜。キミたちは腐ったミカンじゃありません〜。先生のことよく聞け加藤、松浦〜、って桃太郎にはまいるなあ」
「じゃあ、キングジョー！」
「カシーンカシ――ン、ガッシャン！　ピコピコピー……まいった、かんべんしてくれ、そのマネはできん。金ちゃんでいいや」
「金ちゃん、このありさまはどうしたんだ」
「ああ、おまえがまたオニ退治に出かけたっていうから、おいらも一緒に戦おうと思っておまえを待っていたんだよ。その矢先にあめねりオニとかいうやつがやってきてみんなをアメにしちまったんだ。おいらも不意うちをくらってこのザマさ」
　不意うちとはいえ、金太郎をアメにするくらいのオニだ。強さは相当なものであろう。
「桃太郎、あめねりオニは金の洞窟にいる。あいつを倒しておいらたちを元の姿に戻してくれ。そうすればまたおまえと一緒に戦える。おいらがいれば地獄王なんて屁のカッパだぜ　ガハハハ！」
　その手下にアメにされた男の言い草とは思えない。さて、金太郎の話を聞いた桃太郎一行は、早速村人たちを救うためにあめねりオニのいる金の洞窟へと向かった。

☆

　金太郎の村から北に行くと山がちな地形が続く。その山脈の中に、ポツンとひとつだけ金色に輝く山があった。
「ケンケン、あそこだ。名前の通り、金色をしてますね。わかりやすいなあ」
「うん、やっぱりわかりやすくないとプレイヤーが怒るからね。あと、シナリオの都合上脱出魔法が使えなくなってるダンジョンていうのも手前勝手でぼくは嫌いだなあ」
「桃太郎さん、なに近所のちょっとゲームに詳しいお兄さんみたいなこといってんですか。さあ行きますよ」
　桃太郎たちはおそるおそる洞窟に入っていった。洞窟の中はカベといい、天井といい、すべて金ずくめ。ビバリーヒルズの豪邸も色褪せるほどの純金でピカピカ光っている。桃太郎はカベに隠れるようにして通路をのぞいてみた。オニにムチでたたかれながら働かされている人があちこちにいる。
「ワンワン、どうやら各地の村から連れてこられた人たちみたいですね。金の採掘作業をさせられているんだワン」
「よし、オニを倒してあの人たちを助けるんだ。いくぞみんな！」
　デーン、ドーン！　バキッ！　ドカッ！　桃太郎はムチおにを倒して村人を救い出した。
「あ、ありがとうございました桃太郎さん。ハアハア…、不眠不休で働かされて、休むとオニがムチでたたくんです…。そ、それがだんだん快感になってきて…オニが女王さまか何かに見えてきて…このままじゃやばいと思っていたところなんです。あめねりオニは地下５階にいます。あめねりオニを倒してみんなを助け…て…。うっ、ガクッ！」
　村人は力つきて倒れた。
「あっ、村人さん！　村人さ――ん!!」
「グオースピー！　ムニャムニャ…」
　どうやら眠っているだけだった。安心した桃太郎はあめねりオニを目ざして、地下へと足を進めた。
　ちなみにこの金の洞窟は全６階層。１階から地下５階までのマップを並べると、「金○で○い!!」という言葉になる。作者のさくまさんに聞くと、雑誌がすぐにマップを公開してしまうので、それに対抗するためにあえて誌面には載せられないようなマップを作ったということだが、(勝)ＰＣは３月号で堂々と、「○玉○かい!!」と載せてしまった。さすが(勝)ＰＣ、これには桃伝スタッフ一同頭をかかえて、こいつは一本とられたわいと驚嘆せざるを得ない。あ、こんな話編集部の人たちにバレたらやばいので、このことは読者のみなさんたちだけの内緒ですよ。
　さて、そんなことをいってるうちに桃太郎は地下５階に着いていた。地下５階では、あめねりオニがアメを長くして、もとい、首を長くして桃太郎を待っていた。
「よく来たな桃太郎。地獄王さまに逆らうバカ者め。金太郎アメになったやつらは、オレの持っているあめねり棒があれば元の姿に戻すことができる。だが、残念ながらきさまもここで金太郎アメになるのだ！」
「やめてくれー！　どうせなら今はやりの果汁グミにしてくれー！」
　桃太郎はボケた。
「バカなこといいやがって！　オレの必殺技を受けてみろ！　あめねり〜んの術！」
　あめねりオニはあめねり棒を超高速で回転させ始めた。棒の先についていたアメが見る見るうちに練りあげられて不気味な色に変化していく。
「あっ！　キーキー、桃太郎さん！」
　サルが何かに気づいたように叫んだ。
「なんだサルくん！」
「水アメをわりばしでグリグリ練って、白くなるとおいしいんですよ。知ってますか？」
「そうそう。小さい頃、誰がいちばん早くアメを白くするか友だちと競争したよな」
「最初アメが固いうちに、無理して力を入れるとはしが折れちゃって負けなんだワン」
　桃太郎たちはあめねりオニそっちのけで話し始めた。あめねりオニは怒った。
「おいっ、誰がおまえらの幼児期の遊びを話せといった！　この状況がわかってしゃべってんのか。まったく人のこと無視しやがって。おまえら、あめねりオニだからってオレのこと甘くみてんじゃねえだろうな！」
「うまい！　歌さんにざぶとん１枚！」
「いや〜、まだまだ円楽さんには負けないよ」
　あめねりオニは思わず桃太郎のペースにのってしまった。
「いいかげんにしなさい！　バシッ！」
　桃太郎のツッコミが偶然あめねりオニの秘孔を突いた。
「うっ！　桃太郎…はかったな。人のことノセやがって…。うぐぐ…ガクッ」
　あめねりオニは力つきた。桃太郎は死闘の末、あめねり棒を手に入れた。
　え、全然死闘じゃないって!?　ここまでさんざんひっぱっときながら、こんなあっけないオチでごめんね。というわけで桃太郎は金太郎の村へ戻りました。

☆

　桃太郎が太鼓台の前であめねり棒を振りかざすと、まぶしい光が村全体に広がり、金太郎アメにされていた人たちが元の姿に戻って



いった。と思うとたちまち桃太郎に対する感謝の意味を込めて盛大なお祭りを始めた。さすがに祭り好きな人たちである。

「ありがとよ桃太郎。おいらも一緒についていくぜ。これは門出の景気づけだ！」

ドーーン！　ドーーン！　ドーーン！

金太郎は思いっきり太鼓をたたいた。

「さあ行こうぜ！　聞くところによると、浦島の村も危ないらしいからな」

「じゃあ急がなきゃ。みんなダッシュだ。よーいドン!!」

桃太郎が号令すると、全員いっせいに走り出した。ダダダダダダダダダダダダダダッ!!

浦島の村の若返りの泉にはたつまきオニが！

ダダダダダダダダダダダダダダダダッ!!

「ゼーハーゼーハー！　も、桃太郎。着いたぞ、浦島の村だ。ハヒハヒ、しかし早かったな。ゼエゼエ、東京国際マラソンに出たらイカンガーに勝てるかな。そんなわけにはイカンガー、なんちゃっ…オエエーー！」

金太郎はつまらない冗談をいおうと思ったが、息が続かずに吐いた。

「金ちゃん、病み上がりなのに無理するからだよ。ほらほら村でゆっくり休もうよ」

桃太郎たちはフラフラになりながら、浦島の村に入っていった。海辺の村らしいにぎやかな雰囲気を想像していたが、それに反して村は暗くモノクロームに沈んでいた（ほんとに画面がモノクロになっちゃうんですよ）。ちなみに白黒テレビでゲームやった人はこの画面効果がわからなかったでしょ。

「ケンケン。桃太郎さん、この村には老人しかいないようですよ」

村を偵察していたキジが桃太郎に報告した。

「それは変だぞ。あ、そこのおじいさん。いったい村はどうなっちゃったんですか？」

「ふんがふんが…あんがあんが…ブホッ！」

おじいさんの口から入れ歯がスポーンと飛んで金太郎の頭に刺さった。

「ウギャーー！　いててて。おじいちゃん、入れ歯はちゃんとアロンアルファでとめておいてくれなきゃダメだよ。おいらの自慢のヘアスタイルがだいなしじゃないか」

そんなことをいってる金太郎はハゲている。この村の老人たちは大体こんな調子で、いったい何が起こったのかいっこうにわからない。

「ケンケン。といちやの近くに竜宮城のカメさんがいましたよ。カメさんなら何か知ってるかもしれません」

カメは年老いた姿になって海辺にたたずんでいた。

「やあカメくん、ひさしぶりだね。いったいそのかっこどうしちゃったの」

「あっ、フガフガ桃太郎さん。竜宮城が…乙姫さまが大変です！　竜宮城にいる浦島さんから手紙をあずかっています。どうぞお読みください。フガフガ」

桃太郎はカメから手紙を受け取り、読み出した。

——桃太郎さん、浦島です。大変なことが起こりました。竜宮城がみつめオニに占領され、乙姫さまが人質にとられてしまったのです。しかも私が竜宮城に修業に来ている隙に、村にたつまきオニが襲ってきたのです。私ひとりの力では、どうすることもできません。桃太郎さんがいつか来てくれると信じています。どうか力をお貸しください。お願いします。

浦島より

《多国籍軍検閲済み》——

「この村が老人ばかりだったのは、やっぱりオニのせいだったのか」

「桃太郎さん、たつまきオニが村にある若返りの泉を枯らしてしまったのです。そのせいでみんな老人になってしまいました。たつまきオニを倒してください。私も若い姿に戻ることができたら、桃太郎さんたちを竜宮城まで乗せていくことができると思います」

桃太郎が手紙を読み終えるとカメがいった。

「よし、みんな若返りの泉に行くぞ！」

桃太郎たちは走り出した。ダダダダダッ!!

☆

若返りの泉の前にたつまきオニはふんぞり返っていた。たつまきオニはその名前の通りたつまきから上半身が出ているようなオニだ。

「桃太郎か！　浦島がいない隙にこの村を襲ってやったわ。きさまもじじいにしてやる。かかってこい！」

たつまきオニのたつまきからホバーのように風が吹き出し、浮かび上がったかと思うと空中を自由自在に動き出した。すばやい動きに、桃太郎と金太郎の攻撃は空を斬る。

「ワハハハ、どうしたどうした！　オレさまの速さに勝るやつは世界広しといえども、谷啓のまばたきくらいしかねーんだよ！　今度はこっちからいくぜ。たつまきの術だー!!」

たつまきが大きくうねり、たつまきオニの体が回転し始めた。周辺の木や石がたつまきに飲み込まれていく。

「桃太郎どうする！　このままじゃやられちまうぜ！」

たつまきに巻き込まれないように、身を屈めながら金太郎がいった。

「ぼくにいい考えがある。まかせてくれ」

桃太郎はたつまきオニに聞こえるように、大きな声で叫んだ。

「おーい、たつまきオニ！　たつまきといってもそのくらいの速さでしか回れないのか！　そんなもんだったらガッチャマンのたつまきファイターの方がすごいな！」

たつまきオニはいたくプライドを傷つけられたらしい。

「なにー！　こんなもんはまだ序の口だ！　見てみろ、オレさまのパワーを！」

グオオオーー！　たつまきオニの回転のスピードが上がった。

「まだまだ！　三菱の全自動洗濯機の方がもっとすごいぞ！」

「うおおおおおお！　こなくそーーー！」

ゴゴゴゴゴ！　さらにたつまきオニの回転速度が上がった。

「うおおおおおおおお!!　うお!?　うぷぷ…うぷぷぷぷ……ゲロゲロゲー!!」

たつまきオニは超高速で回転したあげく、目を回して吐いてしまった（しかしこんなネタばっかりやな）。たつまきオニはフラフラになって地面に落ちた。

「今だ、金ちゃん！」

「よくやった桃太郎！　どりゃー！」

ポカポカポカポカポカポカポカポカポカポカ!!

あっけなくたつまきオニを倒したのだった。

乙姫さま救出に、いざ目ざすは恐怖の竜宮城

たつまきオニがいなくなると、若返りの泉に水が戻ってきた。村の人たちは泉の水を浴び、元の若さを取り戻した。

「さあみんな、今度は竜宮城に行って乙姫さまを助けよう！」

カメは若返って桃太郎たちを待っていた。

「さあみなさん。私の背中にお乗りください。竜宮城へお連れします」

一行はカメの背中に乗った。

「ウオップ！　さすがにこれだけの人数を乗せると重いですね。だけど私もだてに竜宮城で働いてるわけではありません。まだまだミュータントタートルズには負けませんよ」

カメはノロノロ動いてそのうち竜宮城に到着した。

☆

「みつめオニは3階にいます。竜宮城の中はオニだらけだから、お気をつけて。ではがんばってくださいね、アディオス！」

桃太郎たちはカメと別れて先を急いだ。竜宮城の中は、毒を吐くオニ、階段が多い複雑な階層構造など障害が多かったが、金太郎とのコンビプレイで乗り切り、3階までやってきた。竜宮城の3階には大きなプールがあり、その向こうになにやらオニがいる。桃太郎たちはプールのカベに隠れてオニを見た。

「桃太郎、あれがみつめオニのようだな。でもなんでみつめオニなんて名前なんだ？」

「見つめてくるからじゃないかなあ」

「女の子に見つめられるのはうれしいけど、オニに見つめられてもなあ…」

金太郎を見つめるような女の子がいるか？

「おい、おまえら！　そこでコソコソしてんじゃない！　さっさとこっちへ来んかい！」

みつめオニは桃太郎を見つけて叫んだ。

「やばい、見つかったぞ。こうなったら堂々と出ていくか」

桃太郎たちはみつめオニの前に出ていった。

「おまえらにひとつ教えておこう。オレは3つの目を持っているからみつめオニだ。この目はすべてを見通す。この前メガネドラッグの視力検査を受けたら、10.0、10.0、10.0の満点だ。おれに見えぬものはない。東京ドームの外野席からでもバッターボックスの選手を見抜く。隠れてもムダだ」

「くそー、えらそうにいいやがって。なら武道館のいちばん後ろの席から星野勘太郎が見えるのかよ！」

金太郎がいった。

「ふっ、造作もない。ただ全日の菊地毅はちょっとつらいがな」

「2人ともやめろ！　話がマニアックになってきたぞ。一般の読者がついていけん！」

桃太郎が主人公らしく話を止めた。

「ふふふ、そのオレの完璧な目で見ても乙姫は美しい。オレは乙姫を嫁にするつもりだ。それをジャマするやつは殺す！」

「なんだ、かっこつけても今まで嫁が来てくれなかったんじゃねえか。やだねー、モテない中年男は。結婚あせっちゃって」

金太郎がひやかすように毒づいた。

「うるせー！　人の気にしてることいいやがって！　モテなくて悪かったなー!!」

みつめオニが襲いかかろうとしたその時！

「待ってください!!」

遠くから浦島が現れた。

「桃太郎さん、遅くなってすみません。私も一緒に戦います。新しい術をおぼえてきました！」

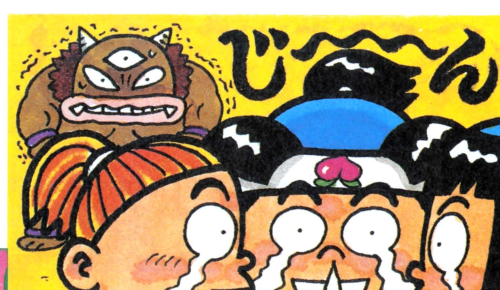
桃太郎、金太郎、浦島の感動的な再会だ。

「浦島くん、元気だったかい？」

「浦島よお。なつかしいな。術の修業をしてたなんてえらいじゃねえかよ」

金太郎は思わず目がウルウルしている。3人は黙って見つめあった。語らずとも通じる思いというのはあるものだ。その沈黙をみつめオニが破った。

「おい、おまえら！　なに感動の再会ゴッコしてんだよ。オレの立場も考えろ！　オレが攻撃しようと思った矢先に、浦島が出てくるもんだから、オレ右手と左足振りかざしたままさっきからこの状態で止まってんだぞ。ダルマさんがころんだやってんじゃねえ！　なめやがって、3人まとめてブッ殺してやる！」



みつめオニは改めて襲いかかってきた。さすがに竜宮城を占領したというだけあって、その力は今までのオニを大きく上回っている。桃太郎たちは大きな打撃を与えられない。

「桃太郎さん、このままではラチがあきません。私にまかせてください。新しい術をためしてみます。完成披露うずしおの術ー!!」

浦島がそういうと、激しく旋回するうずまきが、みつめオニにぶつかっていった。みつめオニはよろめき、片ひざをついた。

「1、2、3、4！」

金太郎はカウントをとった。

「ノーノー。まだできる！」

みつめオニは8カウントで立ち上がったが、足にきているようだった。

「浦島くん、チャンスだ。一気に攻めるぞ！ろっかく――ん!!」

桃太郎はろっかくの術を使った！

「うーずーしーおー!!」

浦島はうずしおの術を使った！

「えーと、えーと…」

金太郎は術を使えない！

一斉攻撃が功を奏し、みつめオニを倒した。

「やったね！　浦島くんがいなかったら勝てなかったよ。ありがとう」

「いや〜、そんなこと」

浦島がテレていると、そこにみつめオニから解放された乙姫がやってきた。

「みなさんありがとうございました。お礼に祝いの宴を用意してあります。ご覧になってください」

乙姫がそういうと、プールから5人の人魚が現れ、シンクロナイズドスイミングを始めた。ちなみに人魚は上半身裸だ。さながら水の妖精といった感じの華麗な舞に、桃太郎と金太郎の鼻の下がのびた。浦島もテレながら薄目でのぞいている。

「ケンケン。桃太郎さん」

「デヘ？（何？）」

「のんびりしてないで、早く行きましょう」

「デヘデヘ！（よし、わかった！）」

3人は名残おしそうにしながら、竜宮城を後にした。浦島は別れ際に乙姫に、おとひめの術をもらった。これは、仲間全員の体力を回復する術である。

「しかたない。それじゃ行くぞ、みんな！」

桃太郎がいうと、全員が答えた。

「おうっ!!」

（つづく）

第6回 天外余興II



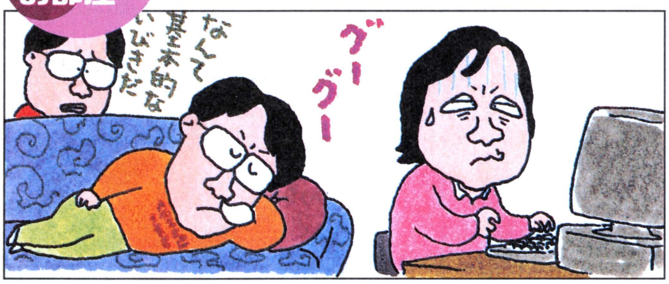
絵師／辻野寅次郎

女王マキ様 総帥のおコトバ



うふふ。ついに王子様を押しのけて「おコトバ」にまで進出してしまった女王マキよん。今月から私の新コーナーがスタートするの。最近急増している女王様ファンの声に応えたってわけね。当然、みんなも応援してくれるわね。それから、女王様への貢ぎものも募集中よ。ベリグーなプレゼント待ってるわ！

王子様のお部屋 お待ちかねの入選作発表！ 近況報告もあるぜ



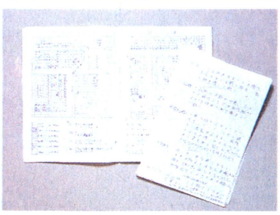
『天外II』は、桝田、岩崎、そしてスタッフのがんばりで、快調!? 近々、重大発表があるハズだ…。

「蜃気楼帝国①」は品切れ店続出である。もうすぐ②が出るぞ。

某日、桝田氏と『天外II』メッセージで激論。つかみ合い。お互いに、笑えて泣けるドラマづくりに熱中し興奮。こうやって日々完成に向かうのだ。

たくさん(?)のハガキありがとう。面白く読んだぞ!! それからREDへの入社希望は18歳以上に限られておる。今後のハガキは、史上最大のゲーム『天外II』スタッフへのはげましをたのむぞ!!

愛知県 竹本 敦くん



←RPGの企画書を送ってくれた竹本くん。パラメータや町の設計まで細かく設定しているのがスゴイ！

神奈川県 安達雅泰くん



←1枚のCDロムで複数のゲームが遊べるという企画。これは、すぐにでも現実化できそうでイイね。

千葉県 中村哲平くん



←ゲームの攻略法を教えるCDロム。『天外II』のスケールを考えると、こういうものも必要になるかも…。

新企画!! 究極のゲームライフ！

第1回のテーマは…「スナック菓子」だっ!!

さて、とーとつに始まってしまったこのコーナーは、理想的なゲーム生活をみんなで探ろうというものである。といっても「100インチの大画面モニターがほしい！」なんて、大げさなことを考えようというわけじゃない。もっと身近なところから、ゲームを楽しもうってわけだ。

で、第1回の募集テーマは「スナック菓子」。ゲームをしながら食べるならこれが一番っていう、キミのおすすめスナックを教えてほしい。



岩崎啓眞氏

ぼくのお気に入りは、「ロッテＶＩＰチョコ・ダブルベリー」！ スナック？ ぼくスナック食べないもん。



どんちゃん

"豆・豆・まーめ"のＣＭでおなじみ、100％えんどう豆の「ジャック」。ウマイんですこれが！

応募のきまり

キミがゲームをしながら食べるスナックの名前とメーカー、そのスナックのどこがイイのかを書いて送ってください。あて先は右のページ。

らん外余興

去る２月某日、小雪舞い散る札幌の街で衝撃的な事件が起こった。広井総帥とともに市街をかっ歩しておられた女王マキ様が、雪に足をとられ転倒！ けがはなかったものの、あられもなくスカートをめくり上げられてしまわれた。目撃者である総帥は「ピンクだった」と証言。

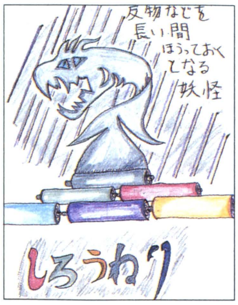
寅のイラスト魔境

力作続々の第2回発表でい！

これが直筆色紙!!

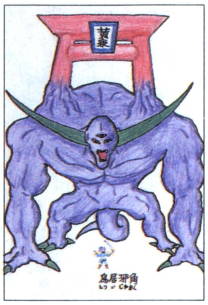


大阪府　米山彰彦くん



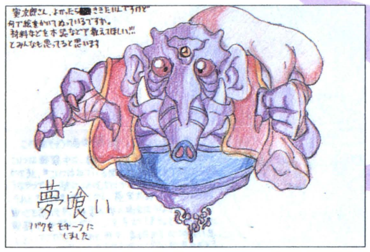
⬅反物から生まれる妖怪という設定がいい。そのままゲームに使えそう。

埼玉県　関口　忍くん



⬅背中から鳥居が生えているというデザインが斬新！　絵もヒジョーにヨイ。

茨城県　吉成智規くん



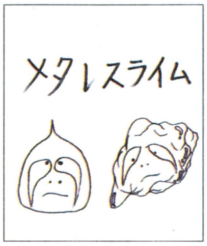
⬆絵も上手ですが、攻撃方法や倒したあとに出すアイテムまで設定している点を評価します。

香川県　小片賢次くん



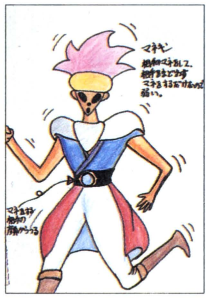
⬆操られている村人。こういう敵は倒しづらいね。

福岡県　中原健司くん



⬆こーゆーの大好き、理屈抜きにバカバカしくてマル。

愛知県　乱くん



⬅味方に化けられるけど、実は弱いっていう落差がオカシイ。

千葉県　中村哲平くん



⬆絵に味があります。軍団が"運団"になっているのも一興。あれ、この中村くんは総帥のコーナーにも採用されてますね。

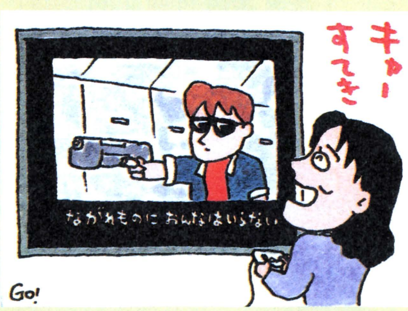
どーも寅です。いくら描いても『天外Ⅱ』の原画が終わらずに難儀してます。

その合間をぬって、このコーナーの賞品である色紙も描かなきゃいけません。でもきちんと一枚一枚丹念に描いてますからね～。残念ながら選にもれてしまった人も、あきらめずにまた挑戦して下さい。

業界騒然の新コーナー！

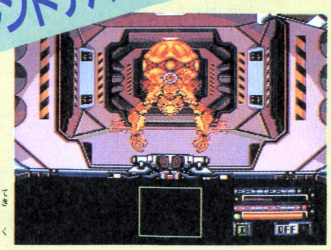
女王マキのこのゲームが感じちゃう！

第1回 サイレントデバッガーズ



イラスト／中野豪

ハーイ！　女王マキよ。今月から私の選んだおもしろいゲームを紹介するわね。今回はデータイーストさんの『サイレントデバッガーズ』。3Dダンジョン風でちょっと複雑なんだけど、操作がスムーズで親切設計。3Dが苦手な私でもあまり迷わずにすんだわ。それでね、音がするのよ、音が！　フォンフォンフォンってだんだん大きくなってくるの！　この音がすっごく怖くて、来る来る来るって感じなの！　今までこんなゲームなかったわ!!　すごいスリル！　みんなもゼヒ、プレイしてみてネ。



➡キャー！　敵が来る～う。ヤダー死んじゃう～!!

おたより大募集

王子様のお部屋

今月は『天外Ⅱ』各スタッフへのはげましのおたよりを募集するぞ。文字だけでもいいが絵も描いたほうが採用率は高いかも。

寅のイラスト魔境

ハイハイ～。先月に引き続いて、女の子キャラのイラストを募集します。ロリロリしたのやピチピチしたのを期待してるよん。

女王マキの贈りもの

今月のプレゼントは、寺沢武一先生サイン入りの『コブラ』単行本！　いつものようにキチンと私をほめたたえることが条件！



⬆寺沢先生からサイン入りコミックスを受けとる女王様。1名の読者にプレゼントしま～す。

あて先

〒102
東京都千代田区
九段南4－7－16
市ケ谷KTビル
㈱PCエンジン
編集部
天外余興Ⅱ○○係

てん外余興　3月号のプレゼント「蜃気楼帝国①」サイン本は、石川県の村田高志君をはじめ、10名の読者にあげちゃいました。しかし女王マキ様は、いたく御立腹のようす。「ほめてくれるのはいいけど、みんなほめ方が単純なのよ。もっと言葉巧みに誘ってほしいわね」とのことです。

勝PCエンジン 2月28日付

SOFT HIT CHART

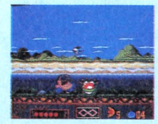
ソフトヒットチャート

ソフトヒットチャートは、有名玩具店の売り上げデータとメーカー提供のデータをもとに、編集部が独自に作成したものです。

売り上げ BEST 10

『ジャッキー』がトップの座を初防衛!!

1 腕自慢のゲーマーでもなかなか最後まで行けないという長〜いマップはやりごたえ満点。



2 見ているだけでも楽しいほどきれいな画面、ゆかいなキャラのゲーム。女の子にも人気。



3 グラフィックの美しさが評判のシューティング。こういうオリジナルは大歓迎だね。



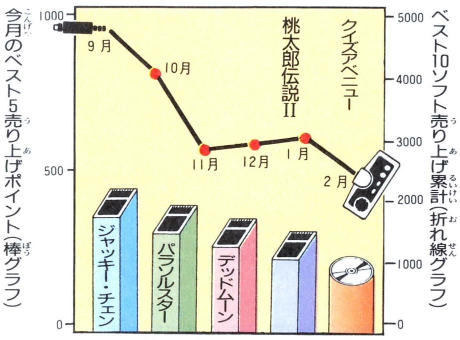
4 まだまだ売れ続け、底力をみせている。シリーズの次の作品がどうなるかにも興味がわくね。



5 アーケードのクイズばやりがPCエンジンにも? 第一弾のこのソフトは問題数がすごい。



順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名	ジャンル・形態	価格・発売日
1	1	386	ジャッキー・チェン	ハドソン	ACT 4M	6,500円 1月18日
2	—	355	パラソルスター	タイトー	ACT 3M	6,600円 2月15日
3	—	321	デッドムーン	TSS	STG 4M	7,400円 2月22日
4	2	308	桃太郎伝説II	ハドソン	RPG 6M BU	7,200円 90年12月
5	—	234	クイズアベニュー	NECアベニュー	ETC CD	5,800円 2月15日
6	—	211	イースI・II	ハドソン	RPG CD	7,800円 89年12月
7	3	187	ボンバーマン	ハドソン	ACT 2M BU	5,300円 90年12月
8	7	154	F1サーカス	ニチブツ	SPG 4M BU	6,900円 90年9月
9	6	139	桃太郎活劇	ハドソン	ACT 4M BU	6,500円 90年9月
10	—	120	マスターオブモンスターズ	マイクロキャビン	SLG CD	6,500円 2月15日



やはりビッグタイトルがないせいか、全体のポイントが大きく下がってしまった。また、湾岸関係で、TVがゲーム機よりも本来の機能を発揮した時間が長かったのも影響しているみたい。消費全体も冷えこんだらしいしね。

でも、これからはゆっくりTVを占領して平和にゲームができる。よかったね。

前人気 BEST 10

『コズミック2』に前作を上回る期待

順位	前回	得点	ソフト名	ジャンル・形態
1	4	567	コズミック・ファンタジー2	RPG CD
2	—	273	ロードス島戦記	RPG CD
3	2	231	改造町人シュビビンマン2	ACT 4M
4	8	207	天外魔境II	RPG CD
5	5	203	ポピュラス	SLG 4M BU
6	—	200	ソーサリアン	RPG CD
7	—	135	パチ夫くん 幻の伝説	ETC CD
8	—	132	PC原人II	ACT 4M
9	—	128	F1サーカス'91	SPG CD
10	—	91	天地を喰らう	ACT CD

1位 コズミック・ファンタジー2



➡前作よりアクセスが速くなったらしいぞ。

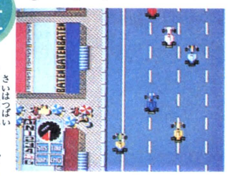
キャラクターの個性が強いゲームというのは印象に残るよね。その中でもひときわ強烈だった『コズミック』の続編が人気。

読者が選んだ発売中ソフトBEST10

あいかわらずの安定チャート

順位	前回	ソフト名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	1	イースⅠ・Ⅱ	ハドソン	RPG	70
2	2	桃太郎伝説Ⅱ	ハドソン	RPG	36
3	4↑	F1サーカス	ニチブツ	SPG	16
4	3↓	ボンバーマン	ハドソン	ACT	11
5	6↑	サイバーナイト	トンキンハウス	RPG	10
6	7↑	コズミックファンタジー	日本テレネット	RPG	9
7	−↑	チャンピオンレスラー	タイトー	SPG	8
7	7	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	SLG	8
7	−↑	らんま½	メサイヤ	ACT	8
7	5↓	カダッシュ	タイトー	RPG	8

3位 F1サーカス



➡再発売されては売り切れるというパターン。

上位が強さを発揮しているけど、このベスト10に入っているソフトなら安心して購入できるという気がする。なにしろ実際に買ってプレイしたユーザーが好きだっていってるんだからね。でもチャートに入ってなくてもいいゲームはたくさんあるよ。

アーケードBEST10

クイズゲームがやっぱり人気みたい

順位	前回	ソフト名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	−↑	クイズ殿様の野望	カプコン	ETC	130
2	1↓	ファイナルラップ2	ナムコ	SPG	112
3	2↓	ファイナルファイト	カプコン	ACT	103
4	−↑	GPライダー	セガ	SPG	93
5	5	雷電	セイブ開発	STG	87
6	6	ギャルズパニック	タイトー	ACT	77
7	7	スーパーモナコGP	セガ	SPG	65
8	−↑	スペースガン	タイトー	STG	51
9	−↑	テトリス	セガ	PZG	40
10	−↑	コラムスⅡ	セガ	PZG	33

1位 クイズ殿様の野望



➡クイズと国盗りSLGが合体した傑作。

AOUのレポートでもわかると思うけど、家庭用ゲーム機の影響がアーケードのゲームに現れてきている。家庭ではできない体感モノか、問題数を誇るクイズなどがインカムを稼ぐためにたくさん出る傾向だ。パズルは家庭用機でもはやるのかなぁ。

●協力 ナムコ広報センター／タイトーマーケティング部

ディスカウント情報

米軍基地の街、横須賀なのだ

ファミコン館 横須賀中央店

ソフト名	売値(税別)	割引率
ファイナルマッチテニス	4,880円	1.4割引
大旋風	6,180円	1.4割引
桃太郎伝説ターボ	3,000円	4.8割引
逐電屋藤兵衛	1,980円	7.0割引
パズルボーイ	5,480円	1.4割引
S.C.I.	6,180円	1.4割引
うる星やつら(CD付き)	5,000円	2.5割引
ジャッキー・チェン	5,980円	0.8割引
パックランド	1,980円	6.2割引
琉球	1,980円	6.3割引
バルンバ	1,980円	7.1割引
キックボール	1,980円	6.8割引
ヴェイグス	1,980円	7.0割引
青いブリンク	1,980円	6.6割引
パズニック	1,980円	6.6割引
ラビオレプススペシャル	1,980円	7.1割引

ディスカウントショップ マルカツ

ソフト名	売値(税別)	割引率
ファイナルマッチテニス	4,450円	2.2割引
大旋風	5,620円	2.2割引
ヴァリスⅢ	5,700円	1.6割引
逐電屋藤兵衛	5,700円	1.5割引
はにいおんざろおど	5,440円	1.5割引
バイオレントソルジャー	5,150円	2.0割引
ニュージーランドストーリー	5,400円	1.8割引
ゴールデンアックス	5,800円	1.4割引
倉庫番ワールド	4,600円	1.5割引
ドラゴンスピリット	1,980円	6.4割引
ロックオン	5,700円	1.5割引
BE BALL	4,400円	1.5割引
バルンバ	5,980円	1.2割引
麻雀悟空	5,360円	1.5割引
みつばち学園	4,930円	1.5割引
ドロップロックほらホラ	5,000円	1.5割引



⬆こんなゲームが安売りされていたらつい買ってしまいたくなるね。

東京23区内ばかりやっているという意見もあるので、少しずつ遠出をしていこう。

まずは、担当が生まれ育った港町横須賀だ。安売り店は少ないけど、あることはあるんだよ。

●調査協力店 キデイランド(原宿、立川)、博品館TOY PARK(銀座)、ハローマック(仙台、勝田、千葉、横浜)、ペリカン(大阪)、高知大丸、おもちゃのデンマーク(愛知)

桃太郎番付

桃太郎シリーズ人気者ベスト10

人気No.1はだれだ!!

順位	大スキキャラ	票	大キライキャラ	票
1	やしゃひめ	42	クロガッパ	34
2	ももたろう	41	あしゅら	26
3	あしゅら	21	あまのじゃくZ	23
4	ましら	18	うらしま	19
5	ふくのかみ	13	せきひん	17
6	ウンチ	9	ましら	14
7	きんたろう	8	びんぼうがみ	10
8	うらしま	7	まいたん仙人	8
9	じぞう	5	あまのじゃく	6
10	ウンチのめがみ	4	スリのぎんじ	5

なんと!! 1票差で、夜叉姫が主役の桃太郎を抑えて1位だ!! 意外や、音痴が人気で、ましらが4位に。

オオッ!! 盗みの王者クロガッパ、ブッチギリのワースト1だ。浦島は性格はいいのに、非力さがキラワれ。

みんなからのラブコール

●金太郎が好き。桃太郎が「いいえ」にすると、どなったり、最後「オラなかねーぞ ウワーン」がおもしろい。
岐阜県・木崎由紀子

●おじぞうさまは、桃太郎たちをかばってくれるし、かわいい!
神奈川県・中村謙志

●浦島の性格が大好き! 敵を倒すより友だちを守るところがいい。
埼玉県・桜井明子

●あまのじゃく、きら〜い。ムカつく選択させといて逃げる。ろっかくで、こらしめたい。
岐阜県・木崎秀樹

●ましら。ヘンな顔〜。
熊本県・小川信二

●妹が見に来るから、Hな文が作れないぞ! まいたん仙人め!!
福岡県・外山誠一

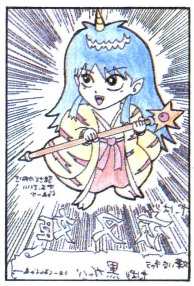
●クロガッパ! とことんムカつく!
山形県・浦島与太郎



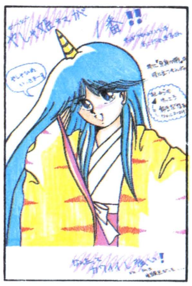
▶静岡県・まゆみ



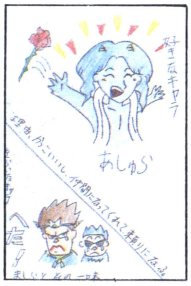
▶島根県・角井健治



▶大阪府・大喜多透



▶広島県・武田美奈



▶長野県・春原誠

明日のロールプレイングゲームのための10ヶ条

一見お気楽そうにゲームを作っているように見える桃太郎チームだけど、じつは過去の名作RPGを日々研究しているんだ!! そこで発見した秘伝を、今回みんなに伝授しちゃおう!! RPGが大好きなキミは、この10ヶ条をゲームを買うとき参考にしてね。

いいゲームの条件!!

一、しっかりしたテーマがある。

一、宿屋が村の入口近くにあり、入りやすい。

一、戦闘中の曲など、よく聞く曲が耳になじむ。

一、宿屋の値段が安い。

一、評論家によくけなされる。

悪いゲームの条件!!

一、2、3歩ごとに敵が出てくる。

一、使いみちのわからないアイテムが多い。

一、敵キャラがやたらと強く歯がたたない。

一、「おによけ」「トヘロス」などの術がない。

一、どんちゃんは樋口可南子と豊丸のファン。



桃太郎番付 大スキ大キライ術ベスト10 おハガキ大募集

今度は、桃太郎シリーズでの、術ベスト10の募集だよ。スキな術、キライな術をひとつずつその理由も書いて、桃太郎番付「術ベスト10」係へ投票だ。掲載者に特製バッジをあげる。

あて先はこちら

㈱桃太郎かわら版へのおハガキは左記のあて先へ!! 自分の住所、名前、年齢も忘れずに書いてくださいね。

●例●

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル ㈱PCエンジン編集部 桃太郎かわら版 ○○○○係
あなたの住所 氏名 年齢

あて先 〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル ㈱PCエンジン編集部 かわら版係

続報

桃太郎チームの新作RPG
『十五少年漂流記(仮)』

㊙ 桃太郎かわら版

第三号

版元 さくまあきら&桃太郎チーム



15少年の無人島サバイバル たくさんの冒険が生まれる!!

かわら版第1号で、スクープされ早くも注目の的となった『十五少年漂流記(仮)』だが、現在、そのシステム作りに、スタッフは大わらわ。

なんといっても、無人島！ 人がいない。ということは、店がない！

宿屋もない！ RPGに、この2つがなかったら、どうすりゃいいんだろ？ というところから始まって、武器はどうする？ 回復アイテムはどうする？ と、もう大騒ぎだ。細かい設定作りは、大事だからね。

とにかく、冒険の中心は「サバイバル生活」!! 15人の仲間たち全員の勇気と知恵を合わせて、困難に立ち向かうところをゲームの重要ポイントにしようと、決まった。



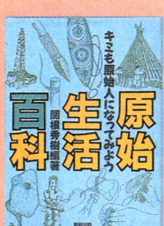
どんな冒険かはまだナイショだけど、力を合わせると可能なことが増えるってのがヒント。期待してね。

こんな本も参考書だ！



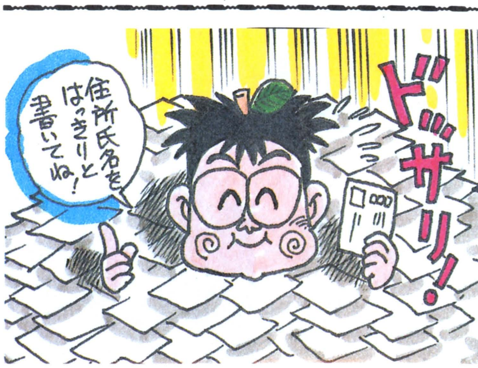
「冒険図鑑」福音館書店

野外生活に必要な情報が、わかりやすく説明してある。アイテムやイベントを考えるとき、アイデアの「とっかかり」になる本だな。キミも読んで、どんなアイテムが出るか予想してみよう。



「原始生活百科」創和出版

どうしてもアウトドア関係の本を多く読むことになるけど、これはちょっと変わり種。「キミも原始人になってみよう」って本だ。やじりや土器の作り方なんて、面白くゲームに生かせそう。



名づけ親殺到!! 現在選考中

15人の少年少女の名づけ親に、たくさんのご応募、本当にありがとう。キャラクターの性格や、エピソードまでつけてくれたり、イラストや声援を送ってくれたりで、大感激!! 名前では、作者を意識してか「あきら」が目立つけど、どうなるか? 冒険をもじって「けんぼう」とか、太平洋の「ようへい」とか、味のある苦心の名前も多いので、スタッフも迷ってます。みんなの分身の名前決定まで、もう少しお時間くださいね。

PC ISHOKU SHIKYOU GEPPOU

PC移植市況月報

超最新アーケードゲーム作品一挙登場!!



新作アーケードゲームの祭典 AOU 1991 アミューズメント・エキスポ レポート





やあやあ、アーケードゲームファンのみんな、お待っとさんでした!! 今回の移植月報は、去る2月26・27日に行われた'91AOUショー会場での模様を、最新ゲームとあわせてドーンと紹介するぜ!!

ナムコ

やっぱり今回の目玉は、『ドライバーズアイ』だろう。3つのモニターを使ったマルチ画面は、見ているだけでもかなりの迫力だ。あとは、ハードなACT『ローリングサンダー2』など多数出展。

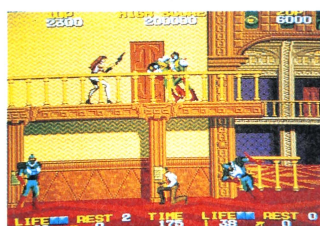


⬅去年のAMショーにも出た『スティールガンナー』。やっぱりこの手のゲームはやってて気持ちがいい。

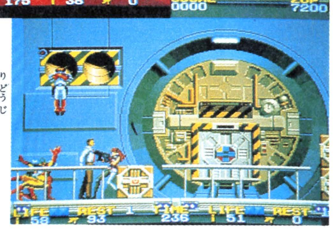


⬆ずらっと並んだ『ウイニングラン'91』。そういえば手前の外人さん、なかなかうまかったなぁ。

ローリングサンダー2



⬅ストーリーは、前作から5年後。復活した悪の組織ゲルドラが再び世界を大混乱に…。前回は捕らわれていたレイラも、今回は大活躍するぞ。



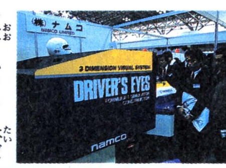
➡2人同時プレイという点を除けば基本的なところは前作と同じ。ただ敵や罠の種類が増えたので十分な注意が必要だ。はたして最後には何が…。

ゴーリーゴースト

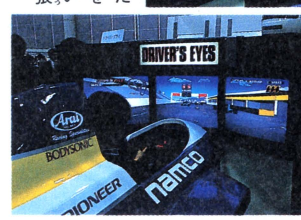


⬅一定時間内に出現するゴーストを規定数以上倒せばクリアだ。

ドライバーズアイ



➡大きいきょう体だけに、やたら人目を引く。プレイしていて柄にもなく緊張してしまった。



⬅コクピットも本物みたいで、気分はF－レーサーだ。

スティールガンナー



⬅バリバリの3D・STGだ。敵の攻撃が激しいので、心してかかろう。数々のミッションを戦い抜き、凶悪なテロリストを倒せ！

ウイニングラン'91

➡8台同時通信でプレイできる『ウイニングラン'91』。走りはムズいが、なかなか白熱した盛り上がりを見せてくれる。



カプコン

今回のカプコンの出展作は、前作よりパワーアップした『ストリートファイターII』をはじめとして、難解パズルゲーム『アタックス』や西部劇気分を満喫できる『マッド・ドッグ・マックリー』など、少数精鋭という感じで、どれも魅力的なものばかりだったのだ。



⬅大人気の『ストリートファイターII』。プレイするのにかなりの時間並ばなくてはならなかったほど。にんぢゃ増島クンも大満足!!

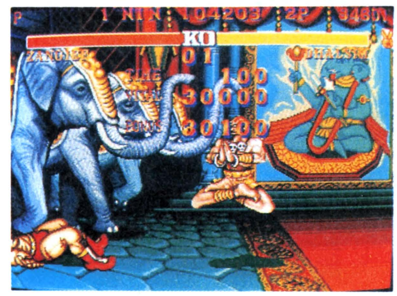


➡『ストリートファイターII』のポスターがもらえるというので、大勢の人がきた。受付のお姉さんも忙しそうだった。

ストリートファイターII

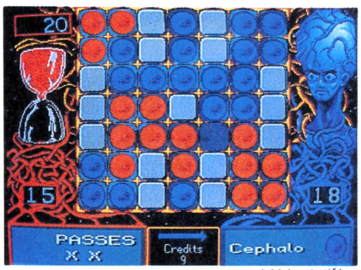


⬆前作との大きな違いは、プレイするキャラクターが８人の中から選べるようになったこと。やっぱり自分の好きなキャラクターでできるのはうれしいね。写真は、Ｅ・ホンダとガイル少佐の一戦。しかし、なぜ銭湯に土俵が…。



⬅ゲッ！　やられてしまった。こいつは、手足が異常にのびるので注意。

アタックス



⬆このゲーム、ルールはいたって簡単。順番に駒をおいていきすべてうまった時点で駒の多い方が勝ちというもの。かなり頭を使うのだ。

マッド・ドッグ・マックリー



⬅レーザーディスクによる鮮明画像が売りもののガン・アクションゲーム。実写なので迫力が違う。西部のガンマンって気分を満喫できるのだ。



➡実はこのゲーム、対決相手を倒すか倒さないかで展開が変わってくる。自分なりのストーリーを楽しむことができるんだ。

セガ

体感ゲームといえばやっぱりセガ。『スーパーストライクG-LOC』や、初の32ビットマシン『ラッドモビール』、そしてきわめつけは、映画とシミュレーターがドッキングした『AS-1』。テーブルタイプでは、ニュータイプ麻雀ゲーム『雀夢』、STG『コットン』など。



⬆ファンタジー・シューティング『コットン』。初心者からマニアまで幅広く楽しめるようになっている。

スーパーストライクG-LOC



⬅あの『G-LOC』のニューバージョンだ。早くゲーセンでプレイしたいなぁ。

コットン



⬆カワイイ魔女、コットンを操り魔神をたおせ。マンガ調のグラフィックで女の子にも人気が出そう。

AS-1

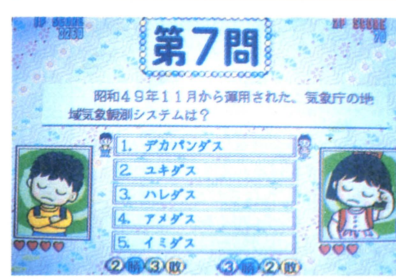


➡近くで見るとわかるが、かなり大きい。最大で８人まで乗れる。



⬅リアルに動く巨大なきょう体。今回は予告編としての映像を見るだけだったのだ。

宿題をわすれました

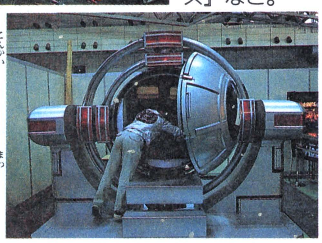


⬆このゲーム、生まれた年を入力すると自分が子供だった頃の話題をクイズ問題にして出してくれる。

タイトー

『D3－BOS』に続いてのタイトーの新しい大型きょう体は、なんと最大48人を収容できる『遊ARTS』。巨大な画面展開にあわせて1つ1つのシートが別々に動くというのは、スゴイ！　ってかんじ。他には、操縦性を重視したレーシングゲーム『レーシングビート』やホッケーゲーム『ヒット・ジ・アイス』など。





➡今回もグルグル回っていた『D3－BOS』。

⬆奥の四角い建物みたいなのが『遊ARTS』なのだ。

ハットトリックヒーロー



⬆今までのサッカーものにない、キャラクターのリアルな動き、ファウルプレイなどもOKになり、より本物のサッカーに近くなったゲーム。

ニンジャキッズ



⬆人形みたいな忍者たちが活躍するゲーム。敵も愛敬があるヤツばかりだけど、見かけにだまされてはいけない。派手な忍法でやっつけろ!!

ゆうゆのクイズでGO！GO！



⬅ゆうゆがナレーションするクイズゲーム。



➡ジャンルは、全部で11種類もあるぞ。

嗚呼栄光の甲子園



⬆今までにない野球ゲームの登場だ。ゲーム中に「根性ボタン」を押すと成功の場合はピンチを脱出できるが、失敗すると大笑いのポーズが見れるんだ。

レーシング・ビート



⬅最大4人同時プレイが可能だ。



➡コースは4つのうちから好みで選ぼう。

アイレム

『最後の忍道』タイプのACT『ガン・フォース』と麻雀パイを使ったパズルゲーム『覇沙夢』。どちらもアイレムらしく質が高いぞ。

ガン・フォース

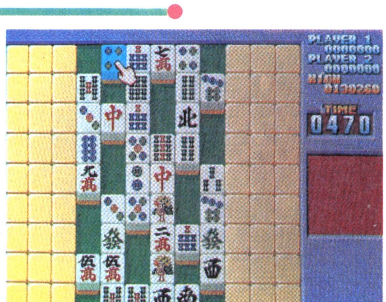


⬆巨大なヘリから次々と敵がおりてくる。時間制なのでもたもたしていたらアウトだぞ！　このゲームでは、敵から兵器を奪って使うこともできるのだ。



➡やっぱり友達と協力してプレイするのは楽しいね。

覇沙夢

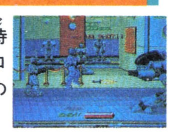


➡画面にちらばる麻雀パイを2つの同じ柄のパイではさんですべて取ってしまえばクリア。はさむときに、パイの間に多くのパイがくるようにするのが高得点のコツ。プレイするたびステージ構成が違ってくるのも新しいね。全部で26面あるこのゲーム、はたしてキミはクリアできるかな。

データイースト

映画やビデオに続きゲームにも『ロボコップ2』の登場だ。内容も映画にそっている とのこと。ファンにはたまらないね。

ロボコップ2

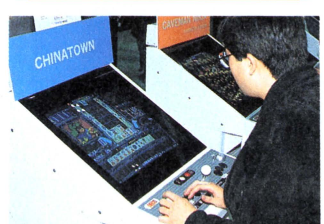


➡今回は2人同時プレイできる。ロボが2人というのもなんか変!?



⬅通常面の他に、3Dシューティング面などもある。

チャイナタウン



⬆上から落ちて来る麻雀パイを組み合わせていくパズルゲーム。ルールはいたって簡単なので初心者の人にもOKだ。

サンダーゾーン



⬅4人同時プレイのアクションゲーム。実はこのゲーム海外版なのだが、4月ごろには国内版も出るそうだ。

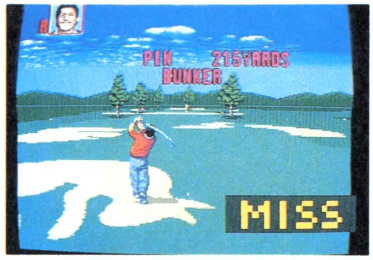
コナミ

去年のAMショーに参考出展されていた『出たな!! ツインビー』が、かなりバージョンアップされて再登場していた。いよいよ完成だ！

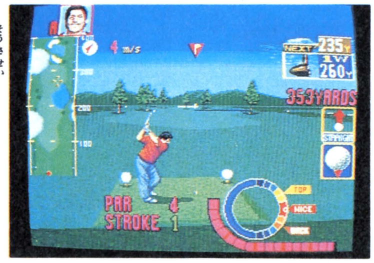


⬅なぜか女の子にも人気が高い「ツインビー」。わかるような気もする。

ゴルフィンググレイツ

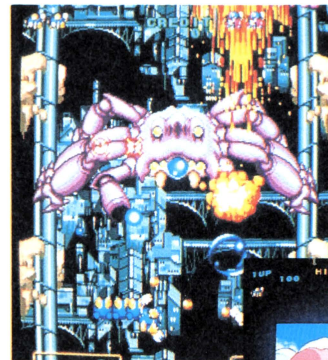


➡PSAC2というICにより滑らかなスクロールが可能になった。



➡操作性もよく、プレイしていてとても気持ちがいい。

出たな!!ツインビー



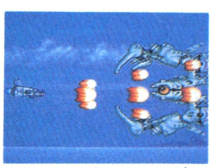
⬇アイテムが増えたほか、新たにきれいなビジュアルシーンも加わり、ファンのみんなも大満足といったところ。



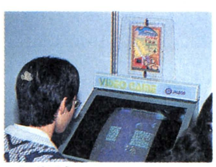
⬆新しい「ツインビー」では、タメ撃ちもできるようになった。さらに1人プレイ時にグインビー（アイテムになって登場）を取ると、1人でも合体攻撃もできてしまうのだ。

ジャレコ

パトカーに乗り町を暴走するゲーム『シスコヒート』。経験値型のパワーアップシステムを採用したSTG『E.D.F』、ちょっと変わったACT『バンダイク』など多数出展された。



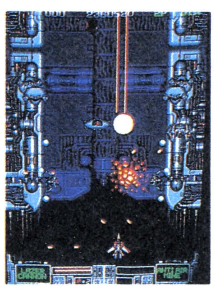
⬆4つの武器をうまく使い分けよう。『E.D.F』



⬆主人公がオバケのゲーム。『バンダイク』

テクモ

いつも味のあるゲームで楽しませてくれるテクモ。今回は、2人で合体攻撃できるSTG『ストライクガンナー』、ちょっとエッチなピンボールゲーム『スーパーピンボールアクション』などを出展していた。



⬅各面の始めに10種類のウェポンから1つ選ぶことができる。『ストライク〜』

ビデオシステム

PCエンジンにも移植された『スーパーバレーボール』。その第2弾が登場！　新たに女子チームが加わって『スーパーバレー'91』。他には、あの『テトリス』のグレードアップ版『ウェルトリス』などが発表されていた。



➡レシーブが自動になり初心者も楽しめるようになった。PCに早く移植してくれー。

ユーピーエル

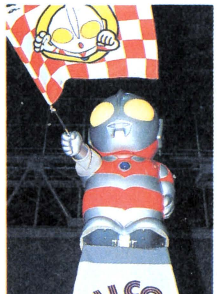
ちょっとミステリアスな感じのシューティング『ブラックハート』。『宇宙戦艦ゴモラ』とはうってかわって、今度はファンタジーの世界を題材にしている。ユーピーエル独特の質の高いグラフィックも魅力の1つだろう。



⬅独裁者タラニスにさらわれたジャンヌを救い出すためジルは竜に乗り戦う。

バンプレスト

スーパーファミコンでも発売予定の『ウルトラマン』がアーケードに。オリジナルの怪獣も登場するらしい。





⬆グラフィックは、スーパーファミコンと一緒だ。

⬅バンプレストといえばやっぱりウルトラマン？

SNK

今回は『戦国伝承』『バーニングファイト』というACTや、往年の名作の続編STG『ASOII』など多数出展されていた。サードパーティによるソフトも増えてきている。



⬅『ASOII』では、2人同時プレイが可能になっているのだ。

移植人気投票結果 2月分

な、なんと!! 『ドラクエ』がベスト3より転落! 今月は『ドラスレVI』『サイレント』が大活躍した月だったのだ!

順位	得票ポイント	前回	タイトル	オリジナル
1	1074	1−	ファイナルファイト	アーケード
2	919	2−	エメラルドドラゴン	パソコン
3	881	10○	ドラゴンスレイヤーVI	パソコン
4	843	11○	サイレントメビウス	パソコン
5	720	3○	ドラゴンクエスト	ファミコン
6	506	4○	パロディウスだ!	アーケード
7	501	5○	ファイナルファンタジー	ファミコン
8	315	34○	ドラゴンボールZ	ファミコン
9	304	15○	R−TYPEII	アーケード
10	281	8○	ドラゴンセイバー	アーケード
11	226	12○	SDガンダム	ファミコン
12	209	6○	ドラゴンボールZ	ファミコン
13	202	17○	三國志II	パソコン
14	200	13○	魍魎戦記 摩陀羅	ファミコン
15	183	18○	エリア88	アーケード
16	177	29○	U.S.NAVY	アーケード
17	165	22○	サーク	パソコン
18	152	27○	グラディウスII	アーケード
19	151	9○	大工の源さん	アーケード
20	149	20−	ダライアスII	アーケード

『Fファイト』連続V!!

おおっと!! 『エメドラ』ファンの奮戦もわずかに届かず、またまた今月の1位は『Fファイト』ということになってしまいやした。うーむ、V5っつうのは難しい話だったのかなぁ? まあ、『エメドラ』びいきのみんなはこれにめげずに来月も頑張ってちょうだいネ。さて、そのほかの目立った動きは、なんといっても『ドラスレVI』だ。なぜか今月は、このタイトルに組織票が多く集まり、いきなりの躍進に結びついてしまった。『サイレント』も似たような動きを示し、歴代Best20でも堂々チャートインしてきたぞ。歴代の圏外には『ドラスレVI』や『ドラゴンボール』なども近づいてきているので、ファンのみんなはもうひとふんばりしてくれい!!

では、また来月の結果をお楽しみに〜。

1位 ファイナルファイト

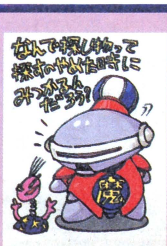


↑"ガイよもう一度!!"ってのがみんなの意見だよね。

歴代 Best 20 だ

順位	累積ポイント	タイトル
1	22911	ドラゴンクエスト
2	12092	テトリス
3	11271	グラディウスII
4	9440	ファイナルファンタジー
5	7348	ファイナルファイト
6	6194	エメラルドドラゴン
7	5272	SDガンダム
8	5257	R−TYPEII
9	4793	三國志
10	4022	信長の野望(全国版)
11	3788	エリア88
12	3729	パロディウスだ!
13	3463	ウィザードリィ
14	3187	フェリオス
15	2945	グラディウスIII
16	2756	ドカベン
17	2425	スーパーマリオブラザーズ
18	2338	魍魎戦記 摩陀羅
19	2246	ウィロー
20	2239	サイレントメビウス

ハミダシ 月報社特選 情報箱



どーも、またまたやってきました! テレの介です。みんな、今月のAOU特集はいかがだったかな? これはプレイしてみたい!!って作品はあったかい。移植月報では、今回紹介したゲームなどを中心に、どんどんゲーム紹介をしていくつもりだから期待していてくれよな。で、さっそく次回の予告なんだけど、次はAOUでも大人気だった『ストリートファイターII』を、ガーンと紹介だ! お楽しみに。それから、読者のみんなにAOUを記念して、カプコンさんから『ストリートII』のテレカをいただいてきたぞ。欲しい人は、移植月報あてのハガキに「テレカくれ!!」と書いて送ってくれ、10名にあげちゃうぞ。

読者の大声

☆『ウィザードリィ』は移植するべきだと、ワードナ様がいっている。　福岡県　正義のおーくくん

☆『サークII』参入しているメーカーの移植希望に、こんなにも苦労するとは。マイクロキャビンさん、このコーナー見てますか？　千葉県　小林祐介さん

☆『ラリーX』の2～4人対戦できるやつ作ってほしい。　三重県　久司博則くん

☆『スナッチャー』を移植しないと、ぜったい後悔するぞ!!　愛知県　のり子さん

☆『ドラクエ』早く歴代Best20から、その名が消えるのを見たいものだ。もちろん移植が決まって。　千葉県　山田章司くん

☆『摩陀羅』はビデオ化されることですし、それぞれのキャラの声優さんを使ってCDロムで出せば売れるのでは……。　大阪府　伊藤宏くん

☆『パロディウスだ！』のファミコン版は、ちょっと画面がきたない！　けど、PCエンジンなら、もっときれいな画面が楽しめるぜ！　北海道　菅原忍くん

☆ハドソンさん、そろそろ『ネクロマンサー』の続編を。千葉県　岩間恵市くん

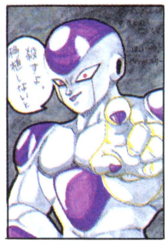
編：んじゃ、また来月ねぇ!!


⬆京都府　たかな知さん


⬆千葉県　牙王ちゃさん



⬆福岡県　ミトコンドリアくん


⬅愛知県　カシューくん


⬅千葉県　BOMくん


⬅山口県　上野泰臣くん

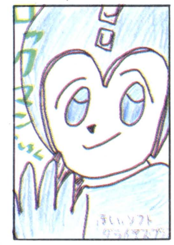


⬅岐阜県　土岐つづくん

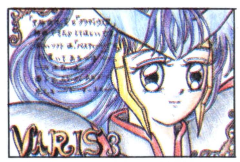

⬅京都府　日向美也さん


⬅北海道　鏡・一号くん


⬅千葉県　魔子さん


⬅埼玉県　前田廣くん


⬆東京都　伊藤昭太くん



⬆埼玉県　ハイリフレハイリホくん


⬆山形県　桃剣くん



⬆岐阜県　中田喜八郎さん

連載第3回 ナムコのな

Presentater
スーパー激烈社員
御所脇ヒロリン

はい、みなさんお元気してますか？　プレゼンテーターの、ナムコ社員御所脇ヒロリンです。さて、今回のAOUショーは見に来ていただけましたか？　おかげさまで、ナムコブースは大盛況でした。しかし今回も、ショーのため私は2、3か月前から準備で大忙し。そのため、頭がパニクっちゃったほど。

こういうショーというのは大変なもので、開催日前日はゲーム機の搬入、当日の2日間は立ち通しという、本当にシビアなものなのです。そのうえ、終わった後も、一息つく間もなく即座にゲーム機の搬出という地獄のスケジュール。ほんとヘトヘトです。あとは出展した作品がヒットしてくれるのを祈るのみ。ぜひ『ローリングT2』『スティール～』をプレイしてくださいね。





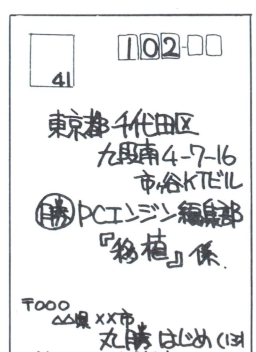
⬆はなやかな作品の完成のウラには、さまざまな人の努力があるのだ。

⬅ショー当日のナムコブース。しかし、この機械をセットするため、ナムコスタッフは地獄の4日間を過ごしたのだ。

おたより募集!!

このコーナーへのハガキの書き方は、オモテに住所・氏名・年齢・電話番号を、ウラに移植希望のゲームタイトル（3本まで）と欲しいソフトのタイトルを書いて送ってネ。毎月5名様に、希望のソフトをプレゼントするぞ!!　ただし希望の品は、できるだけ発売中のものにしておいてね。さて、今月の大幸運な当選者の発表だ!!　愛知県　勝見祐治くん、福岡県　田中宏幸くん、秋田県　蘇我芳文くん、島根県　田中直紀くん、愛知県　島元明美さん、以上の5名様でした。

あて先：〒102　東京都千代田区九段南4—7—16　市ケ谷KTビル㊓PCエンジン編集部「移植」係まで。



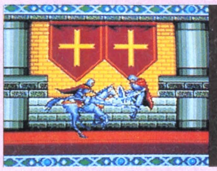
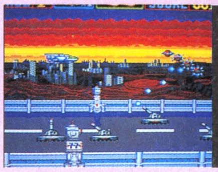
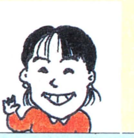
⬅オモテはこんな風に書いてね。



⬅ウラはキミの好きにしてOKだ。

新作ソフト お毒味チャート

続々発売される新作ソフト。どれを買おうか迷ったキミ、1人で悩まずこのレビューを参考にしよう!!

評論家	エグザイル時の狭間へ	三国志英傑天下に臨む	ダウンロード2
ゲーム名	 RENO日本テレネット 3月29日発売/¥6,780	 ナグザット 3月29日発売/¥8,800	 NECアベニュー 3月29日発売/¥6,800
全ゲーム制覇超人 **岩崎啓真** ぼくの評価は、いつも値段×ゲームのデキの総合でつけることにしているのだ。やっぱり、コストパフォーマンスってのが大事だと思うんだよね。 	今までのテレネットのゲームの中では最もデキがよいと思う。アクションなどの動きもよいし、バランスも悪くない。しかし最初のうち、なにをやるのかが分かりにくいのと、迷路がやたら枝分かれしているのにはちょっとまいった。 ●●●●●●●○○○	オープニングで内容の説明をしてくれるのはなかなか親切。やはり背景となる歴史を知ると、感情移入がしやすい。ただ、ゲーム中のアニメがとばせないなど細かいところが粗いのだ。あと一歩練り込んでほしかった作品。 ●●●●●●○○○○	前作で何をやりたかったのか納得した作品。ビジュアルも見応えあるし、ゲームのデキもよい。が、ちょっと敵の攻撃がトリッキーなのと、前作を知らないと分かりにくいストーリーには難がある。できれば前作のあら筋が欲しかった。 ●●●●●●●●○○
対COM無敵人間 **ウォルフ中村** 家でパソコンを使っていたら、ブレーカーが落ちた。原稿を書いているときではなかったのでよかったけど、いつまた落ちるか不安な今日この頃なのである。 	数多く用意されているビジュアルシーンを見る楽しみもあるA・RPG。しかしザコ敵の移動速度がとても速いために、戦いが厳しくなっているのがつらいところだ。英字が読みづらく、コマンドが理解しにくいのもマイナスポイントかな。 ●●●●●●●○○○	コマンドの数は多いけど、システムがよく考えられているので気楽に遊べるゲームだ。とはいえ、全体的な操作方法や、ヘックス画面での操作性に少し難があるように感じたのも事実。アクセス数の多さと共にテンポを悪くしている気がする。 ●●●●●●○○○○	意地悪なしかけがあるだけに初心者にはなじめないかも。アイテムを取り逃すだけで展開がつらくなるしね。でも、何度もプレイするうちに自然とプレイヤーが"学習"していくゲームバランスは絶妙。ついコンティニューしちゃうのだ。 ●●●●●●●○○○
お気楽女子大生 **TOMOYO** いよいよ学生最後の春休み(たぶん)! 春スキーに、温泉に、くりだすぞー!! まず手始めは熱川バナナワニ園が楽しみな、今日この頃のわたしよ♡ 	マイキャラたちがとっても魅力的なRPG。それって思い入れ度に関わってくる大切な要素よね。グラフィックもきれいで、雰囲気満点。漢字混じりの表示もわかりやすい。ただ、町の中のグラフィックが大きすぎて見づらいのが気になった。 ●●●●●●●●○○	臣下の者を育てたり、有望な人材を発掘したりしながら自国を栄えさせてゆくのが楽しい。でも元手があまりないのに、教育費や訓練費がやたらかかるのは閉口してしまった。そのわりに成果が上がらなかったり……。気長なゲームです。 ●●●●●●●○○○	グラフィックがきれいなのはいいんだけど、少し描き込みすぎって感じがした。STGが苦手な私には、自機が見えにくくなってつらいんだよね。臨機応変に攻撃手段を変えられたりするのは便利! フリーコンティニューもありがたい。 ●●●●●●●○○○
こだわりの達人 **ミロはぢめ** NHKの「ふしぎの海のナディア」が終わろうとしている。毎週楽しみに見ていただけに残念だ。最終回はどうなるんだろう? 気になるんだよね。 	RPG要素が消化不良って感じ。仲間が加わっても、アクション面では主人公1人で戦わなくてはならないのだ。これでは何のために仲間がいるのか理解に苦しむね。いっそのこと、純なアクションゲームにしたほうがよかったと思う。 ●●●●●●○○○○	歴史シミュレーションというのは、興味のある人とない人がハッキリしていると思うんだよね。僕は興味がないほうで、この手のゲームは評価がしにくい。全体的に受けた印象は、頻繁なアクセスとヘックス戦闘がかったるいってことかな。 ●●●●●●○○○○	ストーリーやビジュアルシーンが地味で、主人公のしゃべりも重苦しい。僕個人の意見としては、前作のほうが好みだね。攻撃武器がいつでも変えられ、遊びやすくなったのかな? と思ったら、それ以上に敵の攻撃が厳しいのには参った。 ●●●●●●●○○○

 イラスト/中野 豪

モトローダーII



メサイヤ

3月29日発売／¥6,500

「他のプレイヤーとの戦い」に面白さの的を絞ったのは分かるが、かなりサイズの大きな車に他車との当たり判定を付けてしまったのは失敗だった。前作のように走りに集中できないので、走ること自体の爽快感が味わえないのだ。

●●●●●○○○○○

コースに特徴（街道や氷雪など）を持たせたり、車体を選べるようにしたりと、『1』からだいぶ進化したね。マルチプレイは燃えるし。これでゴールまでの距離を視覚的に教えてくれる（コース図を表示するとか）とうれしかったんだけど。

●●●●●●●○○○

多人数プレイが楽しい、パーティ御用達ソフトなの。基本操作は簡単だし、下手クソな人でも安心してプレイできると思うよ（たとえ先頭からウンと離されようと、自動的に先頭集団のところに呼び戻されるのだ）。民主主義的ゲームね。

●●●●●●●○○○

乗り物が3種類あるのはいいけど、意外と車種の選択に自由がきかないんだよね。腕に自信があれば、車だけで勝ててしまう。でも、多人数でわいわい遊べば、手に汗握る興奮が味わえるってところは、やっぱ最高に楽しい。

●●●●●●●●●○

クイズまるごとTHEワールド



アトラス

4月5日発売／¥6,200

絵と音は先発の『クイズアベニュー』より良いと思う。が、はっきりいってクイズが汚すぎる。問題を最後まで聞いていると、タイムアウトになる問題が出るのは馬鹿にしているとしか思えない。ただし多人数で遊ぶにはいいゲームかも。

●●●●○○○○○○

音声のみで出題すること自体はいいんだけど、問題を読み終えた時点で制限時間がほぼつきてしまうことがあるのはちょっと…。問題の内容や、操作性がよかっただけに惜しまれるね。「世界」のコンティニューも、もう少し欲しかったな。

●●●●●●●○○○

なんと50人もの同時プレイが可能という、パーティゲームの決定版。電脳ビンゴなんてモードもあるし、イベントのときに重宝しそうね。もちろん1人用のモードもあるよ。それにしてもクイズの内容の偏り方がオタクくさい気がした……。

●●●●●●●○○○

ナレーションのしゃべりがうまく、グラフィックも洗練されていて、なかなかイイね。ただ、残りタイムで得点が決まるのに、問題の途中でタイムカウントが始まっては、高得点が取れない。得点システムをもう少し練り込んでほしかった。

●●●●●●●○○○

コラムス



レーザー日本テレネット

3月29日発売／¥6,400

モロ、アーケードからの移植。この手のアクションパズルに飽きていない人には超お勧めの完成度。難易度もシビアで人間がついていけるとは思えないほどの難易度まで上がるとこといい、挑戦のしがいがある作品に仕上がっているぞ。

●●●●●●●●○○

パッドの左右の動きが軽すぎるためか、横方向への微妙な操作がしにくい点が気になった（突出した宝石の上に置くのが難しいのだ）けど…とにかくハマるゲームです！　一度始めると何度も何度も繰り返しプレイしちゃうんだよねぇ。

●●●●●●●●●○

色とりどりの宝石を並べるPZGなんて、ロマンチックだよね。思いがけず偶然に、いくつもの宝石が消えていったりするから、理詰めで考える必要はほとんどない!?　直感と運命に任せるこのゲームは、女のコにおススメできそう。

●●●●●●●●●○

『テトリス』系のゲームが苦手な人にとっては、やはりこのゲームも苦手としてしまうみたいだ。僕もその例外ではない。上手な人のプレイを見ていると、すごく簡単そうなんだけど、いざ自分がプレイするとなぜか難しいのだ。

●●●●●●●●○○

エルディス



メサイヤ

4月5日発売／¥6,500

CDを利用した「しゃべるシューティング」は冗談では出ていたけど、実際にやるとは凄い。イロモノ風でありながら、実は本格派というところもシューティング野郎の心をくすぐるところである。シューティングが好きなら買いでしょう。

●●●●●●●●○○

とってもにぎやかなシューティング。キャラもかわいいし、ゲームの内容もしっかりしている。けれど、残念なことに難易度が少々高めなんだ。もう少しやさしくしたほうがゲームの雰囲気にもマッチするし、気楽に遊べると思うんだけど。

●●●●●●○○○○

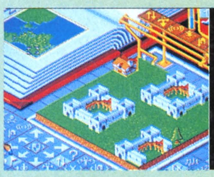
冒頭のオプション＋攻撃方法の解説のところから、異様な親切さがオカシイ。このかゆいところに手が届きまくる親切さは、ゲーム全体にちりばめられてるよ。たとえば声優さんの声がボスキャラの弱点を教えてくれたり、うれしいよね。

●●●●●●●○○○

ゲーム内容は、ごく普通のSTG。しかし、視覚、聴覚をビビッと刺激する素晴らしさがあるね。特に効果音はド派手で、敵が爆発するときの「ドッキューン」っていう音とか、ボスのしゃべるセリフが妙に笑いを誘ってくれる。

●●●●●●●●○○

ポピュラス



ハドソン

4月5日発売／¥7,800

ややアレンジされたSFC版と違い、パソコンに忠実に移植されている。心配していたパッドの操作感も決して悪くはなく、十分に遊べる範囲に入っている。ゲーム内容が非常に目新しいものなので、好き嫌いがはっきりするかも知れない。

●●●●●●●●●○

よくここまで移植したと思う（対戦モードがないのはしかたないもんね）。操作性は…パッドに問題があるだけに、これが限界なんだろうな。慣れないうちはこまめにポーズしながらプレイする必要がありそうだ。セーブ機能はとても便利！

●●●●●●●●○○

神でありながら、勝つためにしなきゃならないことの残虐さったら、フセインも真っ青。ほとんど神の御業とは思えません。だけどその戦略の深さ、面白さも否定できないの。少しスクロールがぎこちない以外には何もいうことはないデキ。

●●●●●●●●●○

操作性やBGMは、パソコン版や他機種にやや劣るかな？　という感はあるけど、細かいことを気にしなければ、このゲームは十分楽しめると思う。初めて遊ぶ人は、今まで感じたことのない面白さを味わえるんじゃないかな。

●●●●●●●○○○

改造町人シュビビンマン2	パチ夫くん幻の伝説	ハットリス	ヘルファイアーS	私のメインディッシュ
 メサイヤ 4月27日発売／¥6,600	 ココナッツ・ジャパン 4月19日発売／¥12,800	 マイクロキャビン 5月発売予定／¥5,800	 NECアベニュー 4月12日発売／¥6,800	
ステージのバラエティ、演出などは前作を遥かに上回る、いいデキだと思う。が、いかんせん、当たり判定が厳しすぎる。プレイしていて、ストレスが溜まることおびただしい。あと1面から難易度が高いのも気になった。 ●●●●●○○○○○	あの究極のカルトゲーム、『パチ夫くん』シリーズのPCエンジン版。ゲームの完成度は極めて高いし、パチンコのリアリティも増して感激するぞ。音楽がCDで流れるのもナカナカいける。が、いかに専用コントローラつきでも値段が高い。 ●●●●●●○○○○	移植のデキとしてはいいと思うのだが、もともとのゲームそのものがつまらない。『テトリス』のように運とテクニックの両方があるならいざ知らず、ほとんど運だのみの内容では面白くないのだ。パズル好き以外にはお勧めしかねる。 ●●●●●○○○○○	少女スプライトの消えが気になるときはあるが、ゲームの移植はよい。ビジュアルシーンのデキもいい。しかし、その2つの組合せがイマイチ気になった。このゲーム内容に、このビジュアルといわれると疑問が残るのも事実なのだ。 ●●●●●●●●○○	**全ゲーム制覇超人 岩崎啓眞** 今月は好き嫌いの激しい、万人受けしにくい一癖ある作品が多いのだが、『エルディス』『ダウンロード2』『ヘルファイアーS』はSTGファンなら押さえておきたい。また新たなゲームを味わいたいのなら『ポピュラス』、PZGファンなら『コラムス』をお勧めしたい。それから『エグザイル』は要チェックだね。
本誌読者のアイデアを厳選しただけあって、個性的な敵キャラがいっぱい出てくるね。ただし、難易度のバランスがとれているかというと疑問が残るな。操作性がイマイチなので、小さな敵が小さな弾を撃ってくるとパニックしちゃうのだ。 ●●●●●●●○○○	実際のパチンコと違うところ（一度パンクと判断するとVに入っても継続しないなど）もあるけど、うまくシミュレートしているね。ただ、1台ずつCDからデータを読むのがうっとうしい。5台くらい一度に読んでくれたらよかったのに…。 ●●●●●●●●○○	移植のデキはかなりのものだと思う。帽子を落下させる（方向キーを下に入れる）と、猛スピードで落ちちゃうのにはビックリしたけれど、慣れればこのほうが便利だしね。アーケードでハマった人ならば、要チェックのゲームだろう。 ●●●●●●●○○○	パズル的要素の強いゲーム。敵に合わせて攻撃方法をタテ、ヨコ、ナナメと臨機応変に変えていく必要があるのが特徴だ。操作性もいいし、要所要所に挿入されるビジュアルシーンもキレイです。2人で協力してプレイするのも楽しいぞ！ ●●●●●●●●○○	**対COM無敵人間 ウォルフ中村** 今月はハマれる『コラムス』、熱くなれる『ダウンロード2』『ヘルファイアーS』『ポピュラス』、みんなで楽しめる『モトローダーII』『クイズまるごと…』をおススメ！　でも、一番気になったのは『パチ夫くん』なのでした。釘の甘すぎる台が多いのが不満(！)なんだけど、これはゲームだからいいよね。
シリアスのよーなコミカルのよーな、ミョーなノリ。そんな雰囲気のイベントを中心に展開してるから、すっごくストーリー性の強いゲームに仕上がってる。かといってACTもSTGもオマケになってない存在感で、手応えだって、ありありよ。 ●●●●●●●○○○	釘の打ち方や、Tの出し方さえつかめば、なかなかハマれるゲームだよ。現実にはないような、甘～い台とかもけっこうあって、気分はもうパチプロ。ストーリー性もあるから、単調な感じが、かなり救われてるみたい。 ●●●●●●●●○○	作者が『テトリス』と同じ人だという先入観を捨てましょう。それがこのゲームを楽しむコツと見た！単純なルールなだけに、自分の力を純粋に試されてるみたいで、ハマれると思うよ。帽子をかぶるお客さん(?)の顔もご愛嬌。 ●●●●●●●●○○	敵の出方や状況によって、攻撃方向が変えられるという発想はとってもスルドイ。自分なりの判断を瞬時に求められることになるから、緊張感の高まりを手のひらに感じてしまうわよ。パワーアップなんかも派手だし、小気味いいゲームです。 ●●●●●●●●○○	**お気楽女子大生 TOMOYO** 先月に引き続き高レベルを保持している今月。そんな中で私が気に入ってしまったのは、『ポピュラス』、『コラムス』、『ハットリス』、『パチ夫くん』。『パチ夫くん』はコツさえつかめば、ハマれることうけあい。でもこのゲームで自分の実力を勘違いして、パチンコ屋さんで散財することのないようにね。
キャラクター色が濃いゲームだね。1つ1つのリアクションが凝っていて見ているぶんには楽しい。でも、自分が遊ぶとなると話は別。見た目とは裏腹に、難しいのだ。フリーコンティニュー制のおかげで、根性があれば先へ進めるけどね。 ●●●●●●●●○○	パチンコをしたことがない僕にとっては、たとえゲームといえども遊べてうれしい。本物みたいに、お金を損することがない反面(ソフト代はかかるけど)、得する喜びがないから、ヒマつぶしにボーッと遊ぶのがピッタリかもしれないね。 ●●●●●●●●○○	僕はこのゲームを見て、悲しくなってしまった。パジトノフ氏の2作目ということで、期待していただけに残念だね。『テトリス』のアイデアを流用するのはかまわないけど、あまりにも安易に作ったような気がしてならないのだ。 ●●●●●○○○○○	ゲーセンにはなかったビジュアルシーンが加わり、このゲームのイメージがガラッと変わったね。敵は軟らかいし、弾もあまり撃ってこないから、難しくてバリバリな感じを期待していた人には、物足りないかもしれない。 ●●●●●●●●○○	**こだわりの達人 ミロはぢめ** 今回は、僕がこのレビューをして以来、最高の豊作じゃないかな。多人数で楽しい『モトローダーII』や、ハマリ間違いなしの『コラムス』。値段が高いのが気になるけど『パチ夫くん』も気に入ったね。『シュビ2』『エルディス』はキャラクター色が濃いので、人によって好き嫌いが分かれるかもしれません。



ムッシュゴリグリ鈴木ド・ヤコペッティ
の優雅な生活　番外編
驚愕
緊急レポート
ハワイアンセンターはアロハオエ!!!!
作・しろー大野と編集部一同（特に後藤靖彦）
しろー大野と編集部一同が発見したのは"スパリゾートハワイアンズ"
こんにちは
しろーアロハ大野
ですオエ
おみやげは
ハワイアン
モナカ
ハワイアンモナカ
スゲェ甘いぞ
ヤコペッティたちよりも一足先にハワイアンセンターへ行って来たのだ
場所は日本のハワイ
福島県いわき市湯本
私の実家の近くだ
湯本
なんと改装して
スパリゾート
ハワイアンズと
なっていたぞ！
ここに何かが….
プールや温泉
フラダンスなど
ゴージャスすぎて
紹介しきれない
フラダンス
ウォータアミューズ
流れるプール
たくさんあるぞ
メインは温泉
それに今回の目的であった"黄金風呂"は発見できずじまい
しかも
サボテンは
いたかった
上海雑技団が
雑技を披露して
いたらしいが
見れなかった
パンダ
想像図
オーラ力
セックスアピール
職業
満足度
角度
情熱
難易度
速度
↗しろー大野独断による評価グラフ
ゲームコーナーには
なつかしのゲームが
めじろおし!!
ロボコンもあったぞ
ひゃ〜っ
以上が
ハワイアンズ
の全貌だっ!!
これで今後のヤコペッティは
グッとリアルに
なることだろう!!
グッとね
本編につづくう〜

あらすじ

アキラは自分が本当に生んだ子どもであろうか？……混乱した幸子は歩き回り、ふと気づくと思い出多い部長宅の前に立たずむ自分を見いだした(涙)。



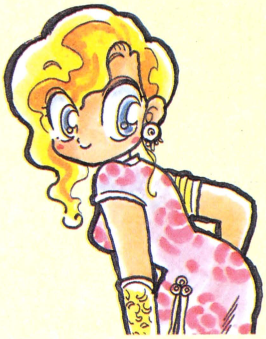


次回 またも死ぬのかヤコペッティ!? ゐはぁ!
〝死にグセがついた男〟の巻だ

PC-MAC

トレジャーハンターズ

マルカツ　アタック　カード　システム



新たなる旅立ち

銀河の至宝・MACを求めて、謎と冒険に挑む宇宙の探索者・トレジャーハンター（＝TH）。5つの正方形の謎を解いたTHたちの前に、新たな謎が現れた。

STEP1 キューブへの道

THとは、銀河の至高の秘宝・MACを求めて謎と冒険に挑む宇宙の探索者のことである。銀河連邦によって設立された公式のTH活動支援組織・トレジャーハンター協会（THA）の主催する一大発掘キャラバン・銀河横断大発掘行は、惑星フォミュラ、七色星団、惑星ゲルマンと続いた。

これに挑戦した有能なるTHたちの必死の発掘作業により、数々の謎は解かれ、膨大な量の未発掘MACが発見されるに至った。

惑星ゲルマンでは、銀河征服を狙った第三帝国の残した遺産を入手すべく、卍形の古代地図の謎を解き、旧式のコンピュータを発見した。そして、遺産の本当の隠し場所を示す、5つの正方形の組み合わせによる最後の謎に挑戦し、見事これを突破したのである。

発見された多くの財宝とMACは分配され、THたちにもわずかの休暇が与えられた。その数週間後、THたちの元に、THA本部から新たな情報がもたらされた。

STEP2 6つの正方形が…

「はあい、アイリンよ!!　せっかくの休暇中申し訳ないけど新しい情報が入ったの。古代文明の防衛装置のせいで調査できなかった惑星キューブへの着陸方法がわかったのよ。この星には宇宙船ではなく、惑星キューブの衛星スクウェアにある専用の転送機から行くしかなかったの。それには例によってパスワードが必要なんだけど……挑戦してみる？」

アイリンの送ってきた情報によればこういうことらしい。

『パスワードは3つの立方体が必要である。次のA～Cの3群、それぞれ3つずつ合計9種類の「6つの正方形で作った図形」のうち、3つとも正しい立方体になるものを選べ。1つでも立方体にならないものがまじっている群は正しくない』

問題の転送機を始動させるには、立方体の形をした解除鍵を必要とするらしい。しかし、アイリンの送ってきた立方体の展開図は、不完全なものがまじってるようだった。

MACゲームソフトプレゼント終了のお知らせ

P152で掲載しているMAC賞品のうち、ゲームソフトについては、希望者それぞれのソフトを入手することが大変困難なため、3月いっぱいでプレゼントを終了させていただくことになりました。なにとぞご了承ください。ゲームソフト希望ですでにMACがその点数分集まっている方は、早目に編集部までお送りください（3月31日消印有効）。また、現在までにMACをお送りくださっている方に関しては①ソフトが入手できるものは発送に多少時間はかかりますが、必ずお送りします。②入手できないものを希望されている方には何らかの方法でこちらからご連絡をさしあげます。以上よろしくお願いします。

㊙PCエンジン編集部

STEP3

THAへの連絡方法

3つとも正しい立方体になるものを、図中のA〜C群の中から選んで答えてください。ただし、ひとつでも立方体にならない展開図がまじっている群は無効とします。

A〜Cのそれぞれ3群から正しい解答を選んで、その記号と住所、氏名、年齢(学年)、電話番号をハガキに書き、THAへの上納金としてMACの右下の数字（点線の中の三角の部分）を10MAC分だけ切って貼り、応募してください。

旧MACは10MAC分を封筒に入れて、同じ要領で送ってください。

締め切りは3月31日必着です。

伝説の古代通貨MACを求める冒険の旅も、惑星キューブを経て佳境に近づいてきました。そしてさらに迫りくる謎また謎。誌上銀河の至宝を求めて、いざ出発!!

切手

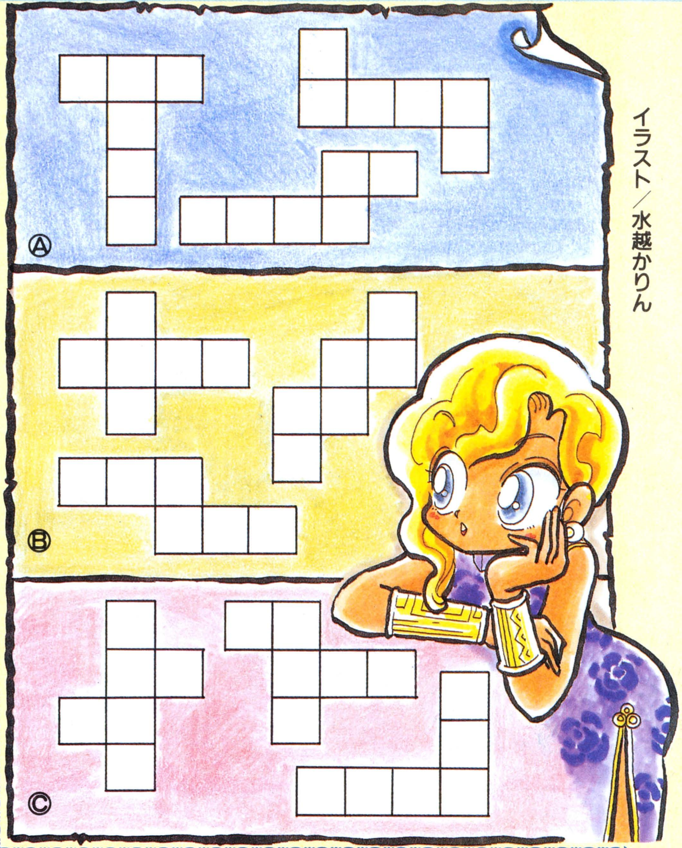
〒102
東京都千代田区九段南
4-7-16
市ヶ谷KTビル
㊓PCエンジン編集部
「MACトレジャー
ハンターズ⑤」係

解答　（例：Ⓐ）

あなたの　住所／氏名／年齢(学年)／電話番号

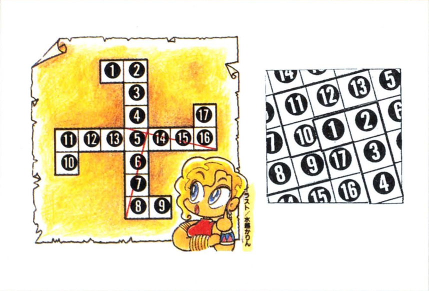
参加料　5　5

本コーナーへの感想



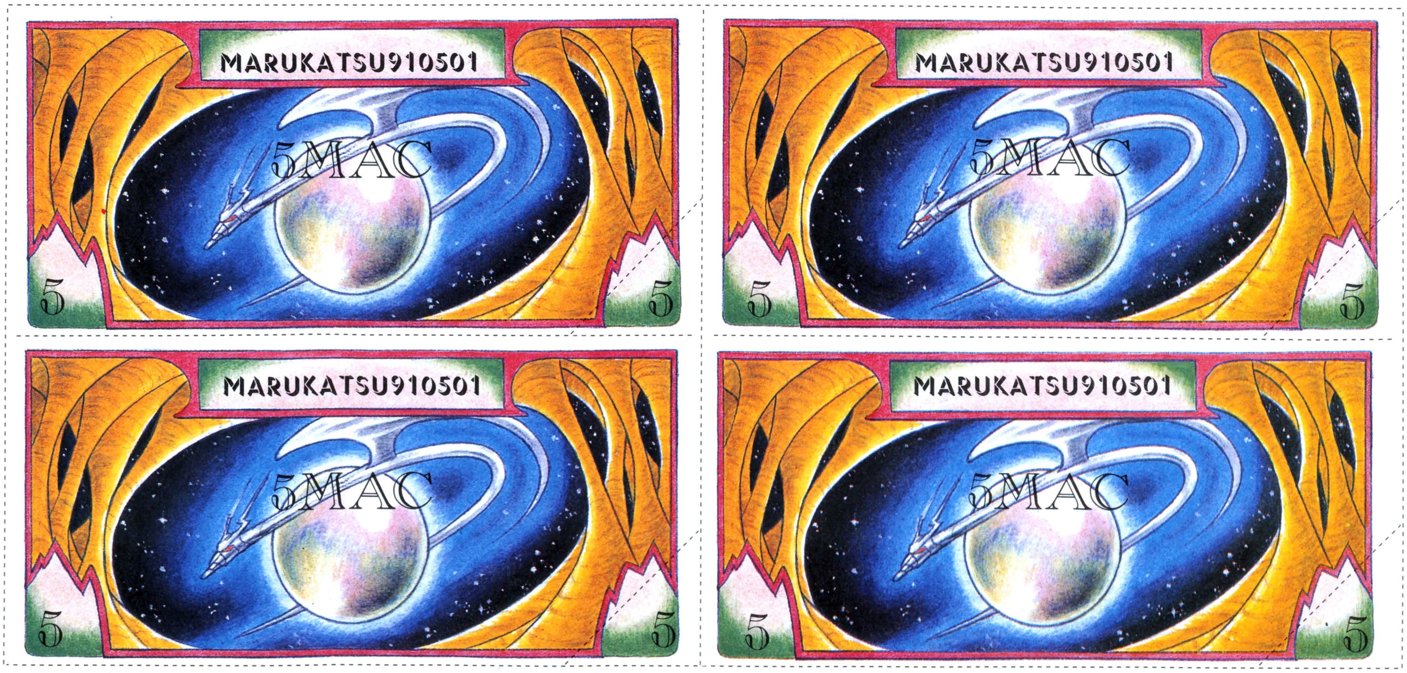
イラスト／水越かりん

3月号の結果と勝利者



図の左側の赤線の通り切り、右側のように組み合わせると①が中央にきます。ただし、線の入れる方向を変えることで、⑨⑩⑰も中央にきます。今回は、そのうちひとつでも当てた人を勝利者とし、右の10名に3000MACをお送りします。

土井矛志（北海道）	蜂矢正樹（岐阜県）
鎌田克（千葉県）	鳥井謹二郎（兵庫県）
高橋照知（東京都）	脇本泰造（広島県）
中村恒太（神奈川県）	内野信之（長崎県）
三味克彦（石川県）	黒木信康（福岡県）



イラスト／杉山真理



STEP4

豪華賞品を手に入れるには…

このページをはじめ、本誌のいろいろなコーナーでもらえるMACで、左の写真で紹介されている豪華賞品が手に入ります。下の表に書かれている各賞品に必要なMACが集まったら、次の方法で応募してね。集めたMACと住所、氏名、年齢（学年）、電話番号、希望賞品名、賞品に加えてほしいものを書いた紙を封筒に入れ（ボールペン、シャープペン希望者は、自分のあて先を書き、62円切手を貼った封筒も同封して）、応募方法と同じあて先の「MAC賞品プレゼント」係まで送ってください。ただし、同じ番号（MARUKATSU910501という数字）のMACは8枚までしか使えません。同じ絵柄の旧MACは2枚まで、このページや各コーナーでもらったスペシャルMACは何枚でもOKです。

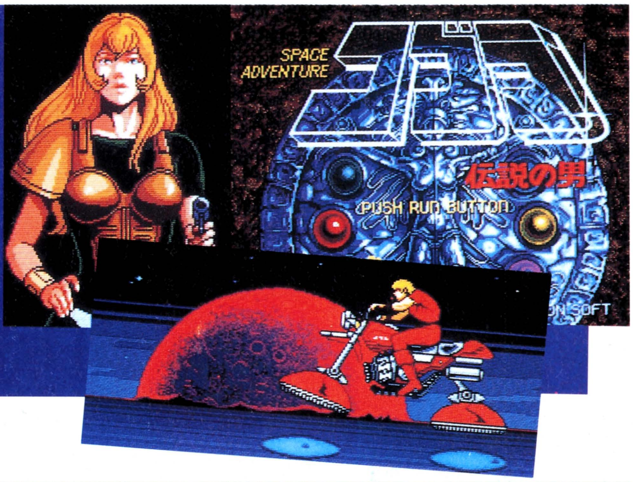
MACを集めれば、この豪華賞品がキミの手に				マルチタップ	2,100MAC	セガメガドライブ	12,500MAC
				ターボパッド	2,200MAC	ウォッチ	13,000MAC
(勝)ボールペン	50MAC	(勝)テレホンカード	670MAC	天の声2	2,850MAC	コアグラフィックス	14,500MAC
(勝)シャープペン	200MAC	水越かりん先生直筆色紙	800MAC	ターボスティック	3,250MAC	ギター	18,000MAC
(勝)専用原稿用紙	300MAC	(勝)Tシャツ	1,200MAC	アベニューパッド	3,500MAC	CDプレイヤー	20,000MAC
システムファイル	600MAC	電卓	1,800MAC	ウォークマン	11,500MAC	スーパーグラフィックス	30,000MAC



New Soft Times 延長戦

希望あふれる桜の季節、PCエンジンに登場する新作も心ウキウキの期待作ばかり。今月はどんな超最新情報が出てくるか、ぜひともページをのぞいてみてちょうだい。さあ、気合い十分の新作情報、始まるぞ!!

SPACE ADVENTURE コブラII 伝説の男



ハドソン／6月ごろ発売予定／価格未定　ETC

最新映像技術いっぱいのDC

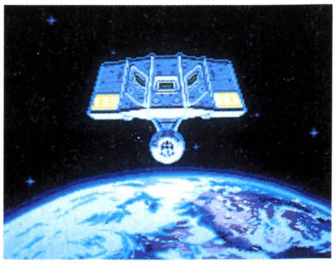
ハドソンの持つ、最高技術を駆使して製作された『コブラII』がついに完成!!　やっと、読者のみんなにもその美しいビジュアルを紹介できることになったぞ。

さて、いかがかな？　この数多く登場した画面を見てくれ。なんと、ゲームの中ではこれらの多くが、流れるようなアニメで表示されるというんだから驚き。さらに、前作でもおなじみの山田康雄さんをはじめ、表現力豊かな声優さんたちのセリフがバンバン入っているから、ストーリーが盛り上がらない方が不思議ってもの。

ストーリーなどの内容は、次号で詳しく紹介するからね!!



⬆以前紹介した原画でもおなじみの、酒場のシーンだ。ナイフ使いのドグがいる。



⬅コブラのタートル号。今回はどんな冒険が待っているのか？



⬆うーん、これはジェーンのシャワーシーンやね。

新境地を拓く作品です

今回の『コブラII』は、単なるAVGであったり、単にアニメがスゴいだけのものにはしていません。作品全体を通して、ストーリーの完成度や演出の妙味を楽しんでもらえたらいいですね。今はまだ明かせませんが、アッと驚くようなしかけも盛り込んでいますよ。



寺沢武一氏

⬆「コブラ」の原作者。今作での原画は、なんとすべて描きおこし。



次号での紹介を待て！

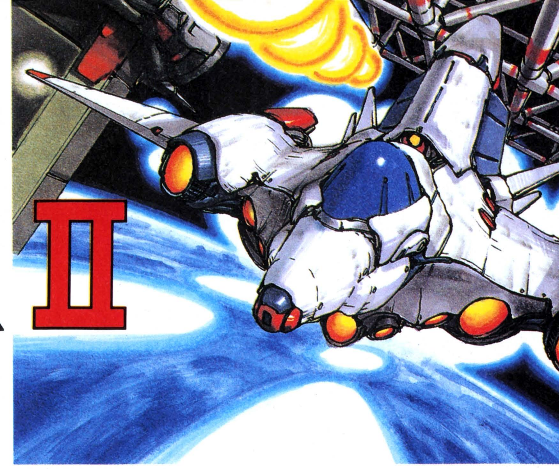








サイバーSTG　CDロムで登場



RAYXANBER II

ライザンバーII

データウエスト／発売日未定／価格未定　STG

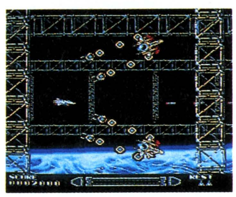
"ガーラ・ジ・ドーメン"を撃破せよ!!

PCエンジン界のNewフェイス、データウエストが放つ第1弾は、超カッコイイSTG『ライザンバーII』だ！　これは、FMタウンズ用として発表されているSTGの続編で、スクロールがとにかくスゴイッ。3重、4重は当たりまえ！　って感じで、最高8重スクロールするところもあるんだぞぉ。これにはビックリだネ。

それから、自機を急加速させる"オーバー・ブースト"なんていう新しい機能もあって、戦闘が盛り上がるぞ！



⬅ここでは、高速で海と空が8重スクロールするんだ。スゴイ！



⬅敵キャラも個性派ぞろいだぞ。

急加速！"オーバー・ブースト"

このゲームには、STGによくあるスピードアイテムやスピードセレクトがないんだ。それじゃ、スピードが遅くて死んじゃうよーと思ったキミは甘いっ！　弾や敵キャラが自機に向かってきたときには、すかさず①ボタンを押そう。すると、自機からファイアが出て、瞬間的に4倍の速度が出る"オーバー・ブースト"が使えるぞ！

これは、方向キーと組み合わせることで、8方向に自由に加速することができるんだ。移動距離はボタンを押している時間で制御できるぞ。あと、画面下のゲージが赤のときは使用できないので注意！

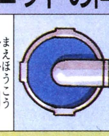
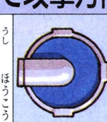


ユニットでパワーUPだ!!

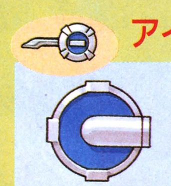
自機は通常、Ⅱボタンを押すことでノーマル弾を発射できる。さらに、ユニットキャリアが運んでくるバックアップユニットを装着すれば、同時に特殊弾を発射できるようにパワーアップするぞ。

ユニットには、青、赤、緑の3種類があって、威力や攻撃方向がそれぞれ違っている。それから、ユニットはユニットキャリアが落としたあと時計まわりに回転していて、自機が装着したときユニットの砲台がどの方向を向いているかで、前後上下の各方向へと攻撃方向を選ぶことができるぞ。うまく使い分けよう!!

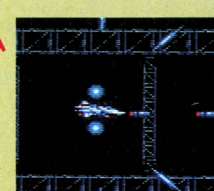
装着時のユニットの向きで攻撃方向を決定

攻撃方向とユニットの方向	前方向		後ろ方向		上下方向	
						

アイスストーム

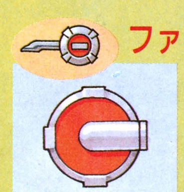


これを取ると、通常弾と同時に4つの角度にも特殊弾を発射できるようになる。



⬅ザコがいっぱい出てくるところでは有効な武器。

ファイアボール

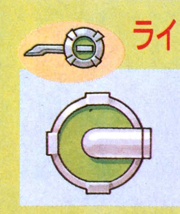


これは、敵や障害物に命中すると、爆発して火球を放つんだ。威力はまあまあ。



⬅攻撃範囲が狭いから、通常ではかなり厳しいぞ。

ライトニングボルト



緑色のレーザーは、耐久力の低い敵なら貫通するぞ。見た目もハデだね。



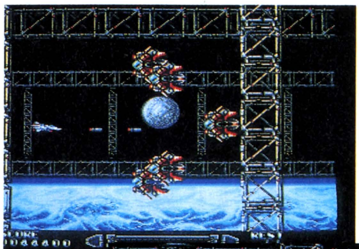
⬅イナズマのようなレーザー。威力があるよ。

 　イラスト／薄葉士郎

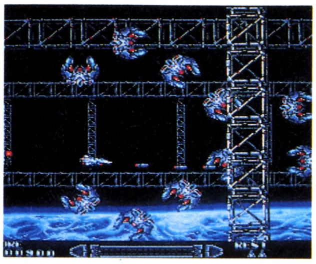
地球の危機を救うためスクランブル!!

STAGE1 地球衛星軌道

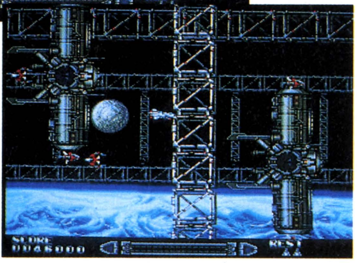
ゾウル中枢での最終決戦で倒した“ゾウル・エンパイア”は、地球に向けて自らを分裂増殖させた機動端末“ガーラ・ジ・ドーメン”を送りこんでいた。このままでは地球が危ない！　地球を救うべく軌道ステーションを舞台に、激しい戦闘が再び始まるのだった……。



⬅こいつは強いっ！　硬いうえに、分裂して攻撃してくる。ザコだと思って油断するな。

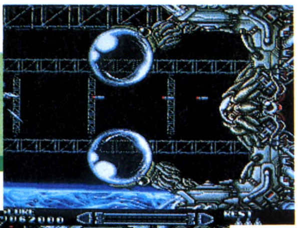


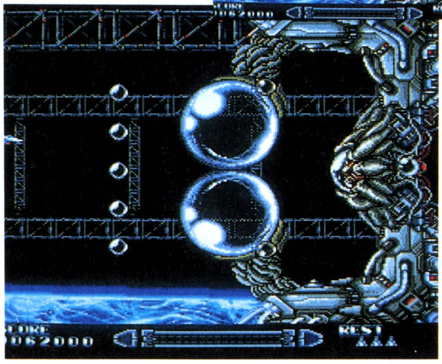
➡敵キャラのなかには、集団で攻撃してくるヤツもいるぞ！



➡戦闘機を次々と出してくる戦艦。戦闘機は、すっごく速いから注意せよ。

BOSS カール・マ・ガーン



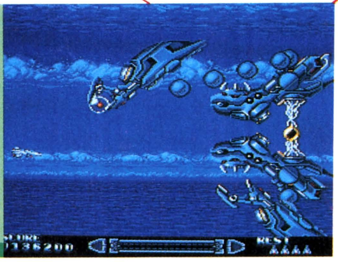


⬆⬅こいつが一面のボスだ。はっきりいって弱い。弾をかわして、弱点の核を狙えっ。

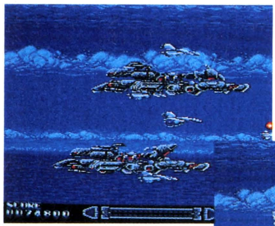
STAGE2 太平洋上

敵は地球へ侵攻し、アメリカ大陸を制圧してしまった。そして、ユーラシア大陸へと侵攻を続行。それを阻止すべく、太平洋上での激しい空中戦が始まった。無事、切り抜けることができるか!?

BOSS シオタートゥム



⬅ボスキャラはどれもデカくて、迫力があるぞ！　こいつは強敵だ。



⬆前後からはさみ撃ちにあわないようにネ。



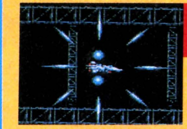
➡こいつに接近すると、周りを囲まれてしまうぞ。



➡戦艦から発射されるミサイルの爆風には要注意。

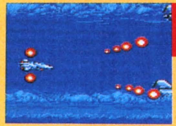
特殊攻撃もできるぞ!!

一定時間押し続けた①ボタンを離すことで、特殊攻撃ができるんだ。攻撃は、装着しているユニットによって違うぞ。



スプレッドストーム

自機の周囲8方向に攻撃ができるぞ。ユニットは青。



ホーミングボール

敵を自動的に追尾するホーミングボール。ユニットは赤。



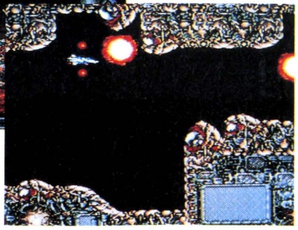
リボルビングボルト

緑色の玉が、自機の周囲を回転する。ユニットは緑。

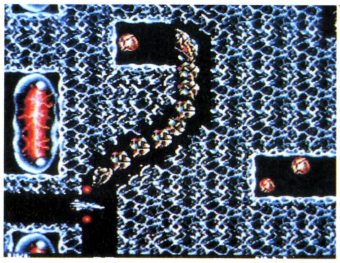
戦闘はまだまだ続くぞ!!



⬅上空には巨大な物体が……。地上ぎりぎりで戦おう。



➡ここは敵の装甲要塞。壁が生物的で不気味だね。



⬅ステージ4の地下粘膜空洞だ。

To Be Continued

WRITER'S NOTE

いやぁ、こいつはカッコイイッ！　まず目に付いたのがスクロール。多重スクロールだけでなく、スピード感バッチリの高速スクロールもあるのだ。おまけに、グラフィックの美しさときたら、PCエンジンの中でもトップクラス。奥行きのある背景や、サイバーな敵キャラがベターなのだ。音もCDロムだから、ノリノリのサウンドで盛り上げてくれるぞ！　STGファン必見の1本！（ユウ）

ビデオ感覚の本格的推理AVG

シャーロック・ホームズの探偵講座

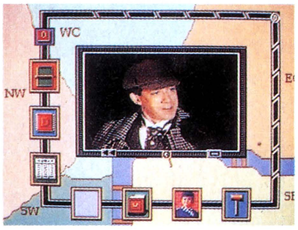


ビクター音産／6月発売予定／¥7,200

AVG

動きまくる映像にビックリ！

小説や映画・テレビで有名な名探偵ホームズが、PCエンジンに登場。キミはホームズの助手となって、事件を推理して捜査を進めていくのだ。用意されている事件は3つ。どれも解きがいのある事件ばかりだぞ。依頼人の話を聞いた後、新聞やファイルで手がかりを集め、関係者に聞き込みをしていくのだ。この聞き込みの部分が、従来のAVGとはちがってビデオのように、滑らかに動く実写取り込みの画像&生の声による証言で構成されているんだ。よりリアルに迫った、ニュータイプの推理AVGだぞ。



⬅名探偵シャーロック・ホームズ。天才的な頭脳と鋭く光る眼は、犯罪者を逃がさない。

オリジナルは傑作ゲームブック

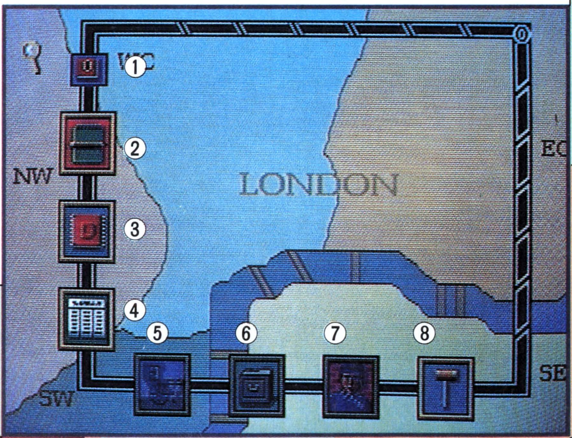


写真のゲームブックは、このゲームの原作。実際に付録の地図や住所録を使って、聞き込みに行く場所を推理していくシステムは同じ。

このゲームは、ドイツの'85年度最優秀ゲーム大賞や、アメリカで4年連続ベストゲームに選ばれたという、傑作中の傑作なのだ。

複雑なナゾを解く、シンプルな8つのアイコン

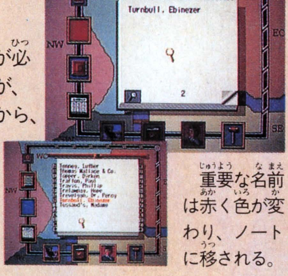
ゲームの操作は、わかりやすいアイコン形式。しかも、それぞれのアイコンが、操作の進行をスムーズにするために工夫がされている。住所録を例にすると、データベースのように人物の住所が、ずらっと掲載されている。おかげで、じっくりと事件の謎解きに集中できるわけだ。



❶目次

3つの事件の概要と、ホームズが探偵術を伝授してくれるイントロ、そして、すべての事件に協力してくれる、重要な仲間の紹介がある。

❷ノート

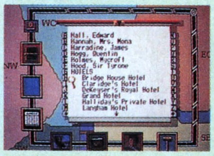


今まで、メモ用紙が必要だったAVG。だが、このノートは住所録から、人物の名を抜き出して移すことができるのだ。これで、メモをなくした、なんて悲劇ともおさらば！

重要な名前は赤く色が変わり、ノートに移される。

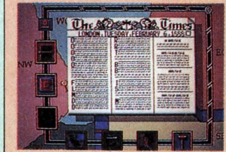
❸住所録

この中には、ロンドン中の人物や建物の名が、300件近くも登録されている。

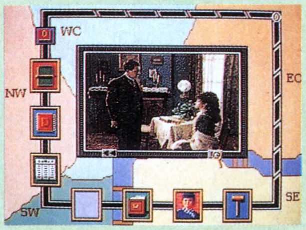


❹新聞

事件に関係のない記事まで、ビッシリ書き込まれている。芸が細かい。

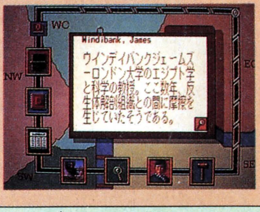


❺聞き込み



捜査の基本である聞き込み。注意力と観察力が試される。

❻ファイル



ホームズ自身が調べた人物ファイル。登場した人物全員のファイルを見ておくのも重要。

❼情報屋

情報屋は、ホームズのかわりに、仕入れた情報を教えてくれる。でも情報の質に関しては、バラつきがあるぞ。

❽裁判所

事件の犯人、動機、凶器、その他もろもろの疑問点がすべて解決したならここへ。キミの推理を採点してくれるぞ。

  イラスト／らもう和人

事件は3つ。どれから解決するかはキミしだい!!

事件1 ミイラの呪い

ロンドン大学のエジプト発掘調査隊のメンバーが、次々と殺害された。なんと死体の首にはミイラの包帯が巻いてあった!?

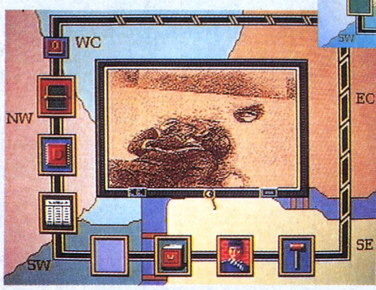
街は、眠りを妨げられたミイラの呪いだと大騒ぎだ。切り裂きジャックが実在した霧の都ロンドンにふさわしい、ホラー色の強い事件だぞ。



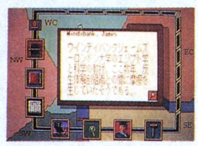
⬅ホームズのパートナー、ワトソン博士。



⬆ワトソン博士の見ていた新聞記事がこれ。



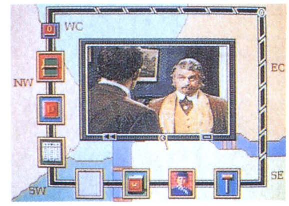
⬆被害者の首には、ミイラの包帯が！ 墓をあばかれたミイラの呪いなのか？



⬆第1の被害者、ターンブル博士のファイル。死んだ人も調べよう。

「ミイラの呪い」事件関係者

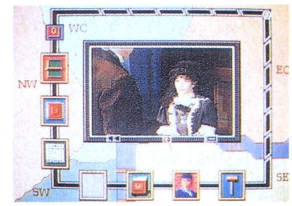
ハーマン・ラムゼイ



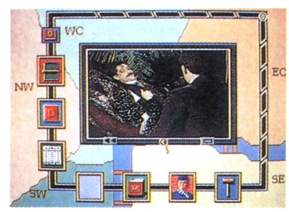
⬆エジプトからミイラを運んできた船イースタン・エンプレス号の船長。2人目の被害者、ジェームズ教授の死因を調査していた。

クラリッチ・ウェザビー

⬇被害者の1人、アンドリュー・ウェザビー氏の奥さん。イギリスらしい上品なご婦人。思わず見とれて、話を聞きそびれないように。



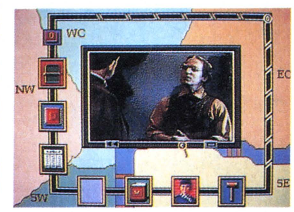
アンソニー・ウルブル



⬆ソファに横になってる男がアンソニー・ウルブル。なんでも、ウェザビー夫人に言い寄って殴られたとか。いるいる、こういうヤツって。

フィリップ・トラビス

⬇ロンドンタイムズのライター。この事件の記事を担当したらしい。それにしても、陰気なとこに住んでるなぁー。



事件2 不思議な殺人者

この事件は、雰囲気が変わって、男女の恋のもつれが鍵をにぎる。依頼人であるジェラルド・ロックは、殺人容疑のかかっているフランシス・ノラン嬢を助けてほしいと頼んできた。だが、ノラン嬢はピストルを持ったまま、被害者ガイ・クラレンドンの上に倒れていた。しかも、この3人は三角関係にあったのだ。ムムッこいつはちょっとやっかいな事件になりそうだ。



⬅彼が想いをよせる女性に、殺人容疑がかかっている。



➡依頼人は少し興奮ぎみ。事実を冷静に聞き出せ。

事件3 スズの兵隊

最後に紹介するこの事件は、3つの中でもかなり、奥の深い事件だぞ。アームステッド将軍が、何者かによって殺害された。警察では将軍の、保険金受け取り権利をなくすための殺人ではないかという。だが、執事の証言によると、将軍の殺害された日の朝、何者かが将軍を訪ねたというのだ。このまま、ドラマにしていいくらいの難事件だぞ。



⬅ちょっとした言葉のやりとりも、推理の手がかりになるぞ。

『シャーロック・ホームズの探偵講座』ビデオプレゼント!

ビクター音楽産業さんから、『シャーロック・ホームズの探偵講座』のプロモーションビデオを抽選で、なんと！ 5000人にプレゼントだ！ くわしいあて先などは右に書いてあるぞ。ひと足さきに、動くホームズを見れるチャンス!!

●応募方法　官製ハガキに住所・氏名・年齢をお書きの上、下記のあて先へお送りください。抽選で5000名の皆様に、『シャーロック・ホームズの探偵講座』のプロモーションビデオをプレゼント。発表は発送をもってかえさせていただきます。

●期間　3月1日～4月10日（4／10の消印有効）

●あて先　〒151　東京都渋谷区千駄ヶ谷2－8－16
ビクター音楽産業株式会社内
『シャーロック・ホームズの探偵講座』ビデオプレゼント係

WRITER'S NOTE

とにかく、このゲームを初めて見たときのショックは忘れられない。本当によく動く。もしかしたら、止まっているシーンより、動いてるシーンのほうが、多いのではないかと思うほどだ。しかも、登場人物の服装やセットなどの時代考証もしっかりしているから、見ているだけで19世紀末のロンドンにいる気分になってしまうぞ。最近マンネリ化していたAVGに、新たなスタイルを作り出した、開拓者精神あふれる作品だ。　（ビルガモ）



ノリノリのアクション、低価格で登場

ポンピング・ワールド POMPING WORLD

ハドソン／5月31日発売／¥4,500　ACT

大きいボールをパンパン割るんだぞぉ



➡どんどんボールを割って先に進もう。出てくるアイテムもしっかり取ってね。

CDロムの老舗ハドソンから、アーケードからの移植『ポンピングワールド』の登場だよ。楽しいアクションゲームなのだ。

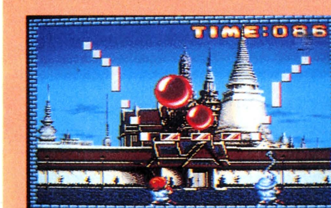
内容はいたって単純！　ピョンピョン跳ねるボールを、ワイヤーで割って時間内に全部消すんだ。しかし、ボールは割るたびに分裂して増えていくぞ。うまく割っていかないと〝行き場所がないっ！〟なんてことにもなりかねないから慎重にね。

全世界がキミの挑戦を待っているぞ！

2人いっしょは楽しいな

このゲームは、2人同時プレイもできるんだ。やっぱり、1人よりも2人でやったほうが楽しいよね。

でも、協力し合わないと、なかなか先には進めないぞ。チームワークが大切！



⬅2人の息が合わないと、すぐやられてしまうぞ。

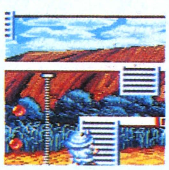
アイテムは危機を救う!!



ダブルハープーン

通常ワイヤーは1本しか撃てないけれど、これを取ることで2本撃てるようになるんだ。





➡2本いっしょに撃てるとすごく楽だよ。

⬅ワイヤーの反対側は、安全なのだ。



パワーワイヤー

ブロックに刺さると、ワイヤーを張って壁をつくることができる。せまい所で有効だぞ。



バルカン

これを取るとワイヤーでなく、バルカン(弾)を撃つことができるんだ。弾は4連射できるよ。



時計

ある一定の時間、すべてのボールを止めることができるぞ。止まっている間がチャンスだ。



砂時計

ボールが跳ねるスピードが速くなってきたときに取ると、ボールのスピードが遅くなるよ。



ダイナマイト

これを取ったらさぁ大変！　一度にボールが割れてしまい、画面中ボールだらけになるぞ。

ドッカーン

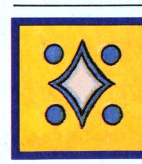


➡しまったっ！　爆発して画面はパニック!!



矢七

これはお得な1UPキャラ。それゆえに、めったにお目にかかることはないんだ。



バリア

一度だけボールから守ってくれる、うれしいアイテム。だが、ボールに当たると消えてしまう。

無敵じゃ！



⬆自分の周りに白いバリアが張れたぞ。それ、今のうちだー！

全世界をまたにかけた冒険に出発！

エリア1 富士山









⬆はじめは、わが国日本。富士山がきれいだね。

⬅上にある邪魔な板は、壊すことができるんだ。早めに壊そう。

⬆夜のステージをクリアすれば、次の国に行けるよ。

エリア2 桂林

ジャングルだ





⬇背景の川が夕やけに映えてきれいだね。



⬆真ん中にある2つの橋がポイント。



➡ワイヤーは、タイミングよく張ろう。

ルートは全世界

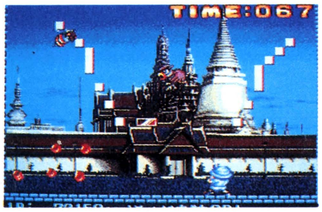


舞台となる国は、全部で17か国。それぞれの国が、3つのステージ（昼、夕方、夜）で構成されているんだ。背景には、各国の有名な建築物や風景が、とってもきれいなグラフィックで表示されるのだ。

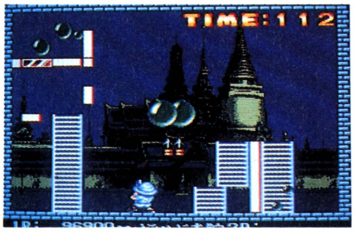
ルートの中には、次のオリンピックの開催地バルセロナもあるんだよ。

エリア3 エメラルド寺院





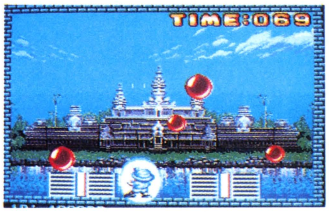
⬅この辺に来ると、地形も複雑になっていて、ボールを割るにもひと苦労なのだ。



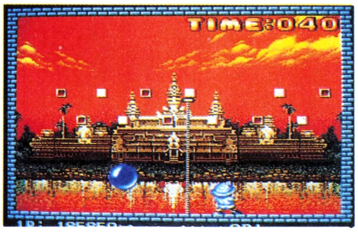
➡橋を登っているときは、ワイヤーを撃つことができない。橋の多い所では気をつけよう。

エリア4 アンコールワット





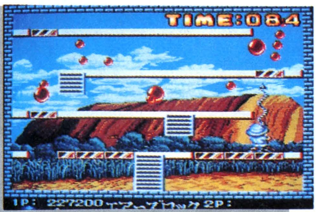
⬅アイテムの"バリア"はよく出るので、必ず取りたいところ。これがあれば安心、安心。



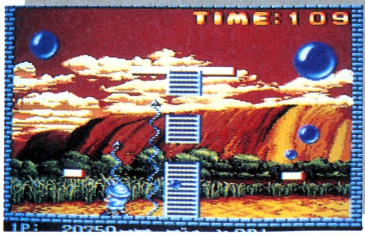
➡障害物の少ないところでは、少しずつボールを割ろうね。さもないとパニックに……。

エリア5 エアーズロック





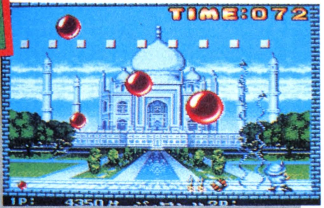
➡背景がガケだけあって、このステージもガケみたいだね。



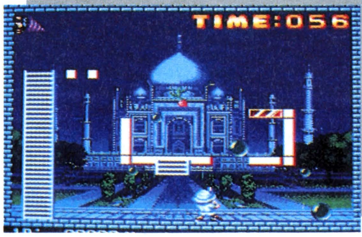
⬅ワイヤーを張っておける場所が少ないので、こんなステージは大変なんだ。

エリア6 タージマハール





➡ここが有名な、インドのタージマハール。遠くまで来たもんだ。



⬅ここをクリアすれば、次に待っているのはソビエトの"レニングラード"だよ。

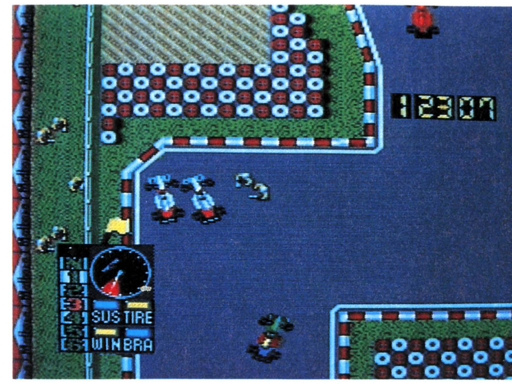
WRITER'S NOTE

テンポがよく、スイスイと進めちゃうので、とっても気持ちがいいゲームだね。

こういう軽いノリのゲームが、CDロムで出るのは大歓迎。いつもカタイゲームばかりだと、疲れちゃうもんね。息抜きに1本、このソフトをどうぞ。(You)

F1サーカス'91（仮）

ニチブツ／7月発売予定／予価¥6,900　SPG　2M

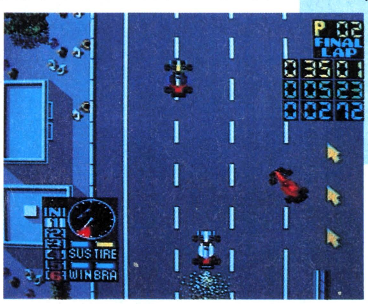


⬆コーナー進入時に、絶対フルブレーキが必要と思われるシケイン。どんな操作で切り抜けるべきか？　今から腕が鳴るぜ!!

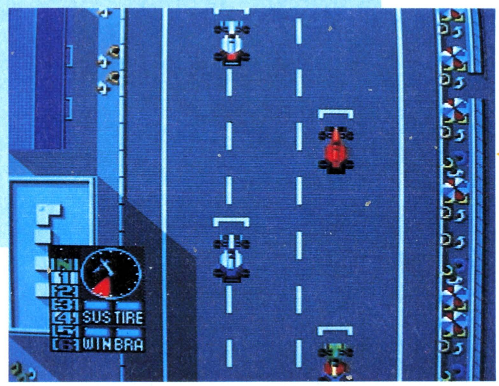
待望の'91年版がやってくる!!

『F１サーカス』ファンのみんな!!　お待たせしました、ついに『F１サーカス'91』の開幕だ!!　この『'91』では、みんなの期待に応えるべく、コースやチーム、そしてドライバーの最新データを使用。さらに、各コースのレイアウトも、前作よりかなり緻密なものとなっているんだ。それを物語るのは、右上の写真。こんな急角度のシケインなんて、前作にはなかったもんね。

そのほかの詳しい内容に関しては、次号でバッチリ紹介するので期待して待つべし。



➡基本的なゲーム内容はそのまま。キミの今年のひいきチームはどこかな？

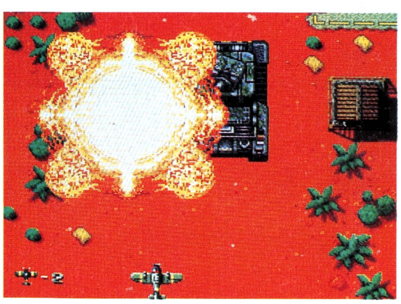


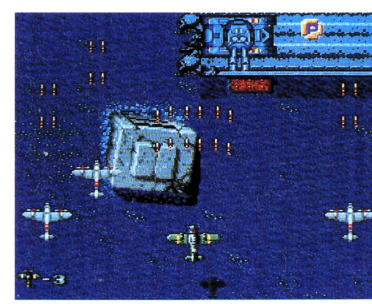
⬅コントロールライン通過時のタイム表示も、周回ラップ・後続との差・前車との差の３つになった。

データは最新！
設定も細かくなり
いよいよ登場!!

※画面は開発中のものです

スーパー大旋風





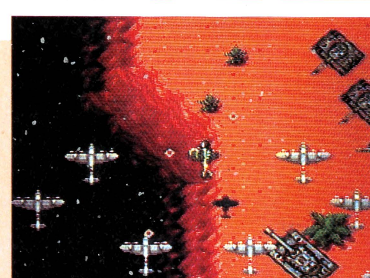
NECアベニュー／6月発売予定／価格未定　STG

CD版オリジナルステージ登場！

Huカードで発売された『大旋風』が、『スーパー大旋風』というタイトルで、CDロムにも登場するぞ。

このCDロム版では、７つのステージが用意され、そのなかの１ステージはオリジナルなのだ。しかも、オリジナル以外のステージにもちゃーんとアレンジが施されているので、Huカード版をプレイした人でも新たな気分で遊べちゃうわけ。もちろん、おニューのボスと中ボスも用意されているぞ。BGMも全曲アレンジずみのうえ、CDならではのナマ音でバリバリ演奏されるよ。

このCD版を体験せずに『大旋風』を語るなかれ。スゴいぞ〜。



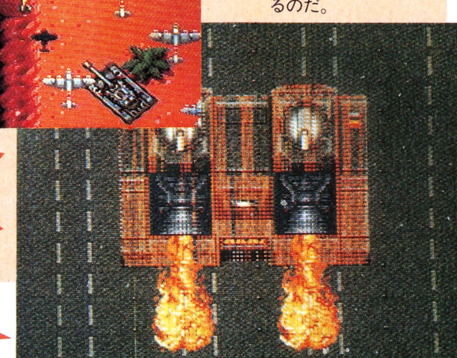
⬅このクオリティの高い画面を見よ！　さすがにCDロム版はひと味ちがう。

⬇新たに、ボスが１体と中ボスが３体も加えられているのだ。



⬅Huカード版できたえたテクニックは通用するかな？

オリジナルステージ画面だ！



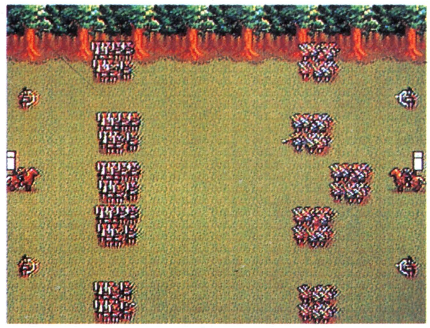
LORDS OF THE Rising Sun

ロード・オブ・ザ・ライジング・サン

ビクター音産／発売日未定／価格未定　SLG

米国生まれのSLGだ

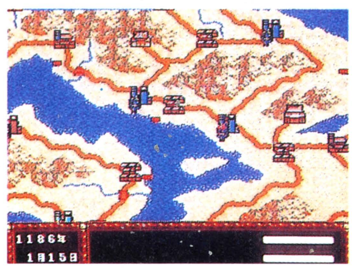
ビクター音産から、またまたアメリカ生まれの面白ゲームが登場だ。今度の作品はSLGで、舞台となるのは源平の勢力がぶつかり合っていた12世紀ごろの日本。プレイヤーは源頼朝、源義経、平清盛からキャラクターを選び、一族の存亡を賭けた戦いへと臨んでいく。日本の歴史を描く外国生まれのSLG、どんな作品なのか楽しみだね。



⬆合戦シーンは、両軍の陣形が鍵となる戦いなのだ。



➡ゲーム中には、こんなビジュアルもたくさん盛り込まれている。



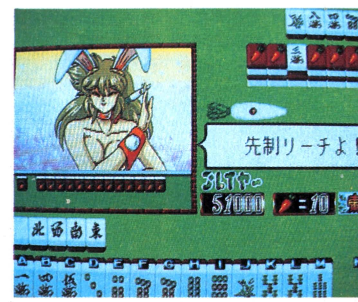
⬅詳しいゲーム内容はまだだけど、合戦は壇の浦へと続くのかな?

バニラシンドローム

ニチブツ／発売日未定／価格未定　ETC

美少女いっぱいの麻雀ゲーム

『F1サーカス』が好評のニチブツから、今度はお得意の麻雀ゲームが発表されたぞ。タイトルは『バニラシンドローム』で、すでにアーケード用として発売されている作品の移植版だ。ゲーム内容は2人麻雀の作品で、一発逆転を狙うアイテムなども出てくるぞ。でも、やっぱり楽しみなのは、麻雀の相手となる妖精たちのグラフィック。オリジナルとはちょっと変わるけど、デキが楽しみな作品だね。



⬅これはアーケード版の画面だけど、PC版はどう変わるのか楽しみだね。

太閤記(仮)

アスク講談社／発売日未定／価格未定　SLG

リアルタイムSLG

豊臣秀吉たちが活躍した時代を舞台とした戦国SLGが、この『太閤記』(仮)だ。家臣からスタートして天下取りを目指すことができたり、プレイヤーがキーに触れなくてもすべての陣営が刻々と作戦を進めていってしまったりと、見どころ満載のシステムが魅力なのだ！



⬅コマンドはアイコンで指示できる。



➡新しいタイプの戦闘フィールド。カッコイイね。

マジカルパズル・ポピルズ

テンゲン／発売日未定／価格未定　PZG

ACT要素の強いパズル

『クラックス』で、その技術力の高さを見せてくれたテンゲンから、新作『マジカルパズル・ポピルズ』の詳報が届いたぞ。

このゲームは、ジャンルでいうとアクションPZGといえるもので、主人公のアラモ王子が、各面で囚われの身になっているプリンセス・プリンを助けるというのが目的。

もちろん、プリンセス・プリンを助け出すためにはそれなりの苦労が必要で、うまくブロックを壊したり、はしごを登ったりして、直接プリンちゃんと触れ合えるところまでたどりつかなければならないのだ。

もうしばらくでくわしい情報がお伝えできると思うので、続報を楽しみに待っててね！



⬆今回はGG版だけど、PC版の画面が早く見たいね!!



⬅各面ごとに、ヒントももらえるんだ。



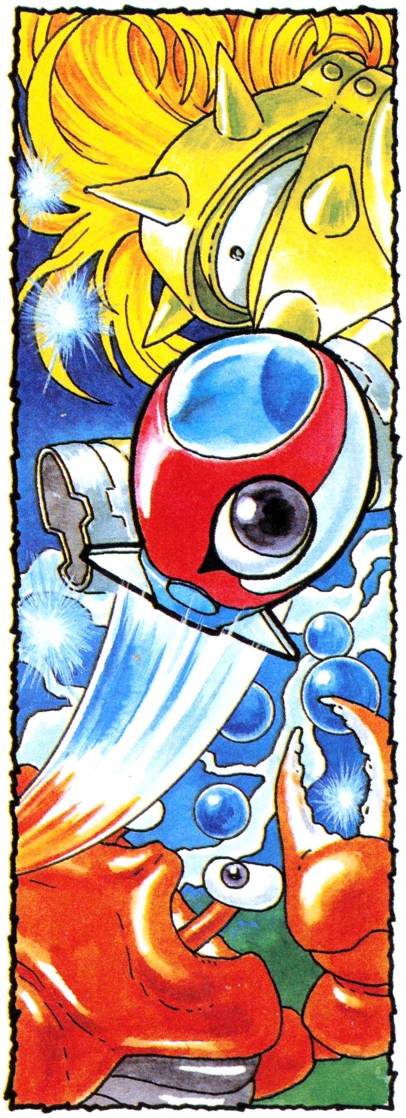
➡ブロックを壊すと、その列が一段ずつ下がるぞ。

New Soft Times

Time Schedule タイムスケジュール

ACT	アクション	AVG	アドベンチャー	SLG	シミュレーション	PZG	パズルゲーム
RPG	ロールプレイング	STG	シューティング	SPG	スポーツ	ETC	その他

込 消費税込み
(無印は消費税含まず)
SG スーパーグラフィックス

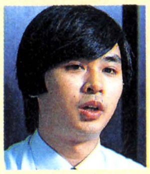


発売日	ソフト名	メーカー名	形態・価格		ジャンル
4/5(金)	エルディス	メサイヤ	CD	¥6,500	STG
4/5(金)	クイズまるごとTHEワールド	アトラス	CD	¥6,200	ETC
4/5(金)	コズミック・ファンタジー2 冒険少年バン	レーザー・日本テレネット	CD	¥6,780	RPG
4/5(金)	ポピュラス	ハドソン	Hu	¥7,800	SLG
4/6(土)	サーカスライド	ユニ・ポスト	Hu	¥5,400	PZG
4/12(金)	ハイグレネーダー	RENO・日本テレネット	CD	¥6,780	SLG
4/12(金)	ヘルファイアーS	NECアベニュー	CD	¥6,800	STG
4/19(金)	アドベンチャーアイランド	ハドソン	Hu	¥5,300	ACT
4/19(金)	パチ夫くん 幻の伝説	ココナッツジャパン	CD	¥12,800	ETC
4/27(土)	改造町人シュビビンマン2 新たなる敵	メサイヤ	Hu	¥6,600	ACT
4月上旬	都市転送計画エターナルシティ	ナグザット	Hu	¥6,900	STG
5/31(金)	ボンビングワールド	ハドソン	CD	¥4,500	ACT
5月中旬	ハットリス	マイクロキャビン	Hu	¥5,800	PZG
5月下旬	魔笛伝説アストラリウス	I.G.S.	CD	¥6,300	RPG
5月下旬	スプラッシュレイク	NECアベニュー	CD	価格未定	A・PZG
5月予定	ウルトラボックス第4号	ビクター音産	CD	¥4,800	ETC
春/予定	エフェラ アンド ジリオラ ジ エンブレム フロム ダークネス	ブレイングレイ	CD	価格未定	RPG
6/21(予)	パワーイレブン	ハドソン	Hu	¥5,800(予)	SPG
6/28(金)	戦国関東三国志	インテック	CD	¥6,800	SLG
6月予定	シャーロック・ホームズの探偵講座	ビクター音産	CD	¥7,200	AVG
6月予定	スーパー大旋風	NECアベニュー	CD	価格未定	STG
7/5(予)	ファイナルソルジャー	ハドソン	Hu	¥6,500(予)	STG
7/19(予)	PC原人II	ハドソン	Hu	¥5,300	ACT
7月上旬	トリッキー	I.G.S.	Hu	価格未定	PZG
7月下旬	BURAI 八玉の勇士伝説	リバーヒルソフト	CD	価格未定	RPG
7月予定	F1サーカス'91(仮)	ニチブツ	Hu	価格未定	SPG
7月予定	パチ夫くん 十番勝負(仮)	ココナッツジャパン	Hu	価格未定	ETC
7月予定	バリスティックス	ビクター音産	Hu	価格未定	ACT
7月予定	メタル・ストーカー	フェイス	Hu	価格未定	ACT
8/9(予)	パワーリーグIV	ハドソン	Hu	¥6,500(予)	SPG
8/30(予)	聖竜伝説モンビット	ハドソン	CD	¥6,800	RPG
8月予定	ソーサリアン	ビクター音産	CD	価格未定	A・RPG
9月予定	スクウィーク	ビクター音産	Hu	価格未定	PZG
秋/予定	Super Cluster(仮)	メディアリング	Hu	価格未定	STG
秋/予定	太閤記(仮)	アスク講談社	CD	価格未定	SLG
未定	ああっ女神さまっ	メサイヤ	Hu	価格未定	ACT
未定	アルシャーク	ライトスタッフ	CD	価格未定	RPG
未定	1941	ハドソン	SG	価格未定	STG
未定	IT CAME FROM THE DESERT	ビクター音産	CD	価格未定	AVG
未定	宇宙戦艦ゴモラ	U.P.L.	Hu	価格未定	STG
未定	ギャラクシーフォース	NECアベニュー	Hu	価格未定	STG
未定	ゲイングランド	NECアベニュー	Hu	価格未定	ACT
未定	コブラII 伝説の男	ハドソン	CD	価格未定	ETC
未定	コリューン	ナグザット	Hu	価格未定	STG
未定	神聖紀 ブリーダーズ・ワース(仮)	メサイヤ	Hu	価格未定	RPG
未定	スターパロジャー(仮)	ハドソン	CD	価格未定	STG
未定	ストライダー飛龍	NECアベニュー	SG	価格未定	ACT
未定	スペースファンタジーゾーン	NECアベニュー	CD	価格未定	STG
未定	ZERO WING	ナグザット	CD・Hu	価格未定	STG

 イラスト/杉山真理

ナイスガイ

NECアベニュー
Mr.TABETAの業界用語の基礎知識


Mr.TABETA

▶ ア行 ◀

先月号から始まったこのコーナー。構想時には「ア行」から始めて毎回1行、およそ10カ月で終了する予定だったのですが……今回でやっと「イ」に突入。このペースで50音全てをやるとなると、最終回は何と3年後！ 奇跡でも起きない限り完結しませんね、コイツは。

アンカーマン
最重要人物を指して「アンカーマン」と言う。当業界においては高橋名人が比較的頻繁に口にする語で、私もまれに氏から「アンカーマン多部田」と呼んで頂いてはいるが……なーんとなく「いつも遅刻ギリギリで、最後に走って来るヤツ」という私にズバリ当てはまる意味もありそうな気がしてならない。

あんどうさん（安藤さん）
その昔、一部ゲームマニアがボスキャラの事を「安藤（『ゼビウス』の大要塞アンドアジェネシスから）さん」と呼び、恐れ敬っていた。現在の安藤さんは㊙編集部にもも出没し、一部編集者、一部ライターおよび一部メーカー広報に恐れ敬われている。

いんきょけんへんしゅうにん（隠居兼編集人）
某PCエンジン誌の敏腕編集長でいらした山森尚氏の現在の肩書きがコレ。巻き物形態の隠居挨拶状が届いたときには誰もが冗談としか受けとめていなかったが、目次編集スタッフの欄にもシッカリとこの肩書きで登場されている。 （つづく）

発売日	ソフト名	メーカー名	形態	価格	ジャンル
未定	太平記	インテック	CD	価格未定	SLG
未定	達人	タイトー	Hu	価格未定	STG
未定	チキチキグランプリ	ハドソン	Hu	価格未定	SPG
未定	チキチキボーイズ	NECアベニュー	CD	価格未定	ACT
未定	ちびまる子ちゃん(仮)	ナムコ	Hu	価格未定	未定
未定	TVスポーツ ベースボール	ビクター音産	Hu	価格未定	SPG
未定	TVスポーツ ホッケー	ビクター音産	Hu	価格未定	SPG
未定	TVスポーツ バスケットボール	ビクター音産	Hu	価格未定	SPG
未定	天外魔境II	ハドソン	CD	価格未定	RPG
未定	天地を喰らう	NECアベニュー	CD	価格未定	ACT
未定	ドラゴンブリード	アイレム	Hu	価格未定	STG
未定	ニュートピアII	ハドソン	Hu	価格未定	A・RPG
未定	熱血高校ドッジボール部 PCサッカー番外編(仮)	ナグザット	Hu	価格未定	SPG
未定	鼻たーかだか	タイトー	未定	価格未定	STG
未定	バニラシンドローム	ニチブツ	CD	価格未定	ETC
未定	ピーターパックラット	テンゲン	Hu	価格未定	ACT
未定	ファイティングラン(仮)	ニチブツ	Hu	価格未定	ACT
未定	フォゴットンワールド	NECアベニュー	CD	価格未定	STG
未定	ホームデータの囲碁	ホームデータ	Hu	価格未定	ETC
未定	BONANZA BROS(ボナンザブラザーズ)	NECアベニュー	CD	価格未定	ACT
未定	ホラーストーリー	NECアベニュー	CD	価格未定	ACT
未定	マーブルマッドネス	テンゲン	Hu	価格未定	ACT
未定	マイト&マジック	NECアベニュー	CD	価格未定	RPG
未定	マジカルパズル・ポピルズ	テンゲン	Hu	価格未定	A・RPG
未定	魔導戦士(仮)	ナグザット	CD・Hu	価格未定	STG
未定	魔物ハンター妖子 魔界からの転校生	メサイヤ	CD	価格未定	RPG
未定	迷宮島スペシャル	アイレム	Hu	¥6,700	A・PZG
未定	盟約の定義	ヒューマン	Hu	¥7,200(予)	RPG
未定	メソポタミア	アトラス	Hu	価格未定	ACT
未定	ライザンバーII	データウエスト	CD	価格未定	STG
未定	立体将棋(森田将棋)	NECアベニュー	Hu	価格未定	ETC
未定	ルーム	ビクター音産	CD	価格未定	AVG
未定	レインボーアイランド	NECアベニュー	Hu	価格未定	ACT
未定	レーシング魂	アイレム	Hu	価格未定	SPG
未定	LORDS OF THE Rising Sun	ビクター音産	CD	価格未定	SLG
未定	ロードス島戦記	ハドソン	CD	価格未定	RPG
未定	ワードナの森	NECアベニュー	CD	価格未定	ACT

COMING SOON
超早耳情報

●トンキンハウスがいままでとは一味違ったタイプのSPGを企画中。発売は秋ごろの予定。メディアはHuカードだよ。

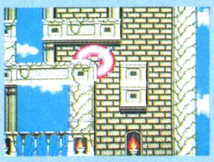
●メディアリングがHuカードのSTGを開発しているぞ。タイトルはまだ決まっていないのだけど、ちょっと下品でコミカルな主人公が画面狭しと活躍するのだ。

●とつぜん超最新作3タイトルの画面写真が発表されたのだ。どれも次号以降でキチンと紹介してゆく予定なので、お楽しみに。



⬅ナグザットの『バブルガムクラッシュ』。人気OVAをAVG化した作品。Huカード。


➡ビクター音産の『TVスポーツバスケットボール』。アメリカ生まれのSPG。


⬅アトラスのHuカードACT『メソポタミア』。自機の動きがとってもユニーク！



ユニ・ポストの巻

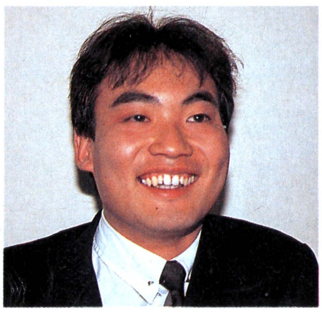
今回のメーカー直撃インタビューは、PCエンジン業界初の書店流通にチャレンジする、ユニ・ポストさんにおじゃましたぞ。その秘められた構想とは？

第2弾の作品も着々と製作中です!!

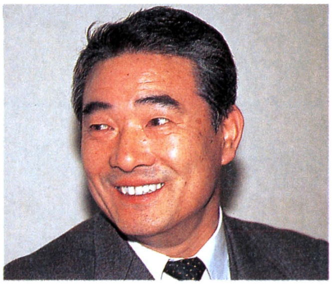
ホイヤホイヤ！　みぃなさんお元気ですかぁ？　桜咲くこの季節、新入学&卒業で新しい希望に胸を膨らませている人も多いんだろうね。ありきたりな言葉で申しわけないんだけど〝おめでとうございます〟といわせていただきましょう。これからもがんばってね!!

さて、ではここからはいつもの感じでやっていきましょう！　あなたのタコラでございます。今月のメーカー訪問は、第１弾ソフト『サーカスライド』の発売で気勢の上がるユニ・ポストさんに潜入!!社長の水谷氏と、宣伝の蓮沼氏にお話をお聞きしてきたのだ。

なんといっても『サーカスライド』は、おもちゃ屋さんなどでは売っていなくて、本屋さんだけで販売されるというのが驚きなのだ。そのへんについては、「まあ正直なところ、書店のみの販売というのはいろいろ難しい問題はありますね。でも、ゲームというものを幅広い年齢の人たちに知ってもらうには有効な方法だと思いますし、



➡〝燃える宣伝マン〟こと蓮沼さん。『サーカスライド』は8面までクリア。



⬆なんと社長の水谷さんも登場。権威に弱いタコラはビビっちゃったのよん。

SOFTHOUSE INFORMATION ソフトハウス　インフォメーション

アスク講談社

発表！
次回作は戦国ものシミュレーションのCDロムです。全国版でワクワク、ドキドキ、自分の生まれた国から始めると最高に楽しめるものだぞ！　（ナカ）

アトラス

入学、入社など、新しい仲間と出会う時期になりましたね。「どうも人見知りしちゃって…」なんて思っている人に『クイズまるごと』が役に立ちます。（相原）

インテック

いよいよ『戦国関東三国志』の全貌が明らかに、ジャジャジャジャジャーン!!　となっているはずなのですが、見てくれましたか。発売はもうしばらくです。お待ちくださいませ。（クワタ）

クリーム

みなさんお元気ですか？私は天気のせいかなんとなく不調です。風邪が流行っているようなので気をつけましょうね。（未）

ココナッツ・ジャパン

僕パチ夫。まもなく『パチ夫くん幻の伝説』でデビューするんだ。CDロムで僕は、専用コントローラーを引き連れ、堂々の登場さ。絶対楽しいから、ぜひ一度プレイしてみてね。（土居）

メディアリング

河の豚と書いてフグ、海の豚と書いてイルカ。そんなこたぁみんな知っているかもしれないけど、「御欠き」と書いてね、あられの仲間の「おかき」と読むって知ってた？　（ミカ）

ナムコ

『ワースタ'91』では2人ひと組でひとつのチームを操ることができるので、ひょっとすると外野担当の心意気次第では「ライトゴロ」が出るかも。ヤングたちガンバ！　（がんのすけ）

ニチブツ

大好きなF１GPの開幕。私はご機嫌です。そこで、みなさんにもご機嫌な情報。F１サーカス第2弾『F１ CIRCUS '91』(仮) の発売は7月の予定です。（こと）

ヒューマン

4月2日から、テレビ東京系全国6局ネットで毎週火曜日朝7時20分から放送される「ザTVゲームパワー」を見てね。茶々丸もたまに出演するからね。（茶々丸）

リバーヒルソフト

『ブライ』を心から愛しているあなたへ!!　マスターアップまで、着実に順調に進んでるからもう少し待ってね。やっぱりキャラがしゃべるてーのは感動的だね。（ダッピー）

マイクロキャビン

『マスターオブモンスターズ』が発売されて約1か月半。好評につき、早くもこのあいだ再発売されました。みんなありがとねー。次は『ハットリス』よろしくね。（伊藤）

日本テレネット

RENO最大の自信作!!『エグザイル』ついに発売だ。アクションRPGの最高峰だぜ！　アクションが苦手な人でもレベルさえ上げれば、エンディングが見れるのだ。買え！　（たかを）

フェイス

フェイスの新作シューティング、その名も『メタルストーカー』。縦横無尽にスクロールするバトルフィールドで展開される熱い戦いにキミは耐えられるか？今夏発売予定。（だあくん）

ハドソン

神と悪魔の戦い。前代未聞SLGバトル！　こんなの人間がやっていいのかね。でもやってるうちだんだんハマってハルマゲドンだぁ―なんてニコニコしてるオレはアブナイ？　（北）

ライトスタッフ

ニュースです。RSにスーファミがあふれるという事件がありました。原因は昨年社内で購入予定だったものが未だ入らず、近くで大量に売られていたためでした。（魔道師のMIN）

イラスト／杉山真理

極秘作品のSTGをスクープ！

なんと!! この下に紹介している写真は、ユニ・ポスト秘蔵の最新ゲーム開発画面なのだ。内容は横スクロールのSTGで、パワーアップシステムがなく、オリジナルのしかけなどもバッチリ盛り込んでいく予定だそうで、手ごたえの期待できる作品になりそうだぞ！



⬅書店のみで販売される第1作『サーカスライド』。



⬆うわ、またもやスクープ!! ホントに初公開のゲームを激写しちゃったぁ！

謎のNEW GAME!

それが業界のプラスになることだとも思うんです」との考えによるものだそう。フムフム、奥深いですねぇ。「それに、いつもゲーム情報誌を買っているお店でゲームも買えればいいと思うでしょ?」。なーるほどぉ!! たしかにそういうのって便利だし、ウレシイことだよね。

ところで、これからの動きも含めたユニ・ポストさんとしての方針はというと、「本当の意味で作りたいゲームというのは、ディスプレイ上での展開だけではなく、その作品を通してプレイヤーにもなんらかの影響を与えられるものなんです」。ウーム、つまりゲームをプレイすることを通して、人間形成にも役立ちたいということなのか。

そうそう、今後のゲーム製作ではCDロムなど、いろいろなものに挑戦したいとのこと。上で紹介した㊙シューティングゲームとともに、要注目だぞ!!

クレクレタコラの戦利品

5名



＊写真のメダルはサンプルです

今回のプレゼントは、『サーカスライド』主人公〝レオン〟くんのレリーフが入った、ユニ・ポスト特製のオリジナルメダルをあげちゃうぞ!!

応募方法

プレゼントの希望者はハガキにプレゼント名を明記して〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル㊔PCエンジン編集部「クレタコ・ユニ・ポスト係」まで送ってネ。

SOFTHOUSE INFORMATION ソフトハウス インフォメーション

ホームデータ

『サバイバルランナー』がスケジュールから消えてしまった…残念。でも、新しい企画が現在着々と進行中だから、もう少し待っててね！ (ニイ)

メサイヤ

さあ！ 『モトローダーⅡ』がついに発売された。みんな意見、感想をよろしくたのむぜ！ といいつつ、『シュビ2』遅れてゴメンナサイと平謝り。4月には出るからね。 (土田)

ユニ・ポスト

大宣伝です。4月6日の土曜日にいよいよ『サーカスライド』が発売されます。内容は自信を持っておススメできる完全オリジナルです。詳細は広告または記事をご覧ください。 (じま)

ブレイングレイ

怖い夢をよく見る。この2日間、連続だったがナゼだっ！ と思っていたら、どーも胸の上に猫がのっていたらしい。ちきしょう。今度は私が猫に悪夢を見せてやろう。 (松本)

アスミック

社内の模様替えをしました。いらなそうなものがゴッソリでてきて、ここは一体倉庫なのかオフィスなのか!? と情けなくなるアスミックくんなのでした。 (アスミッくん2)

トンキンハウス

おかげさまで、『サイバーナイト』は3回目の追加発売ができそうな勢い。ありがとうごぜーやす。まったく別ジャンルの新企画も進行中。かなりブッとんだ内容なのでお楽しみに。(YS)

ビクター音産



NECアベニュー

究極の2人同時プレイSTG『ヘルファイアーS』4月12日発売！ 涙なしでは語れないエンディングをぜひみなさんに見てもらいたいなぁ。 (何度見てもジーンときてしまうS)

サン電子

わーい！ 高橋由美子ちゃんと握手しちゃったぞ!! 彼女のCDロムソフトがあったら、絶対買っちゃうのになぁ。ビクター音産さん、どうですか? あ、ウチの宣伝忘れてた！ (山本)

テンゲン

ついにあの『レースドライビン』がテンゲンのショウルームに到着しました！ 抜群のおもしろさで毎日爆走しています。おかげで労働時間が激減した気が…。でも、へっき！ (JUN)

アイレム

毎度どうも！ みなさんは、もうPC『トンマ』を買ったやろうか? 絶対におもしろいからな！ まぁ～楽しんでちょーだい。よろしくね!! (タカッちゃん)

U.P.L.

現在U.P.L.の開発室は業務用のゲーム作りに大忙し。なもんでPCエンジンはしばらくお休み中。でもいつか必ず出るぞ!! (山)

タイトー

ど～も、みなさんお元気ですか? 突然ですが新作のタイトルが決定しました。『鼻たーかだか』です。なんとインパクトのあるタイトルでしょう。㊟発音に注意してください。(かーしま)

ナグザット

『1943改』と『三国志』買ってくれたかな? まだの人は早くお店に行かないとなくなっちゃうよ！ とかいったりして……。ここでチョット一休み一休み！ (Hiro)

ビデオシステム

もう春ですね。新作ソフトの情報をあなたにだけこっそり…といいたいところなんですが、「もう少し待て」という指令が飛んだので、今月のコマンドはてーて。 (ブリリアント橋本)

勝PCエンジン 6月号は 4月30日(火)発売!

次号予告

パワー爆裂の6月号! ファン待望の新連載、いよいよ開始! その名もコミック版「ロードス島戦記・ファリスの聖女」だ!! あの"ロードス島"がどんなふうに展開されていくのか、乞うご期待! そして付録は、最新ゲームを網羅した大人気"ウラワザ"超豪華BOOKの登場だ。キミの好きなゲームのワザは載ってるかな? GWまっただ中に書店へ走れっ!!

EDITORS' TOPICS

編集長はエライ。しかしそのエラさをハナにもかけず、いろんなイタズラを仕掛けては、私や編集部員の仕事をさんざんジャマしたアイツが消えた。ホッとした。 (佐)

私の目の前にある純米吟醸「酔心」の一升ビンの中身が目に見えて減っていきます。私には当たりがついてます。犯人はきっと酒呑みです。……お前だ、佐藤。 (後)

某氏の大ボケ。「結婚退職したいよ~」と私が言ったら、「困るよ、ボク結婚してるんだし、重婚になっちゃうでしょ」だって。別にアナタと結婚したいわけぢゃない(山)

嵐のように現われて、夢のように去っていったイボンヌ木村。いなくなってチョット寂しい気もするけど、これも運命だからしょうがないよね。さようなら。神妙な(松)

INGEBORGの白いワンピースを購入した。おそろいのブラウスとパンフレットにあったストールも…。1ヶ月分の給料が一瞬で消えた。う~ん、ラッキースター。 (の)

最近鼻血がよく出る。栄養のあるものを食べても、みんな鼻血になってしまうので困る。子供ならまだ可愛げがあるけど、大人の鼻血はただコワいだけなのだ。 (由)

インフルエンザで吐いた。食べたものがドリアとパスタだったので、もりもり吐いた。よく見ると妙な塊が浮かんでいた。あれは何だったのかな。胃だったりして。 (希)

もう来週は"桜花賞"である。春のGⅠシリーズが始まる。全7戦のうち、昨年は4勝3敗であったが、今年は7戦全勝をめざし、日夜鍛錬しているのである。 (T)

故郷の福井で放射能事故は起こるし、名古屋までパチンコをやりに行けば、あっという間に?万円もスッてしまって、サンザンな今日この頃……。寒い……。 (大)

れんさいマンガ⑪ 楽田亀丸一家の一日



【参考文献】「古代シリアの歴史と文化」H.クレンゲル 五味亨訳(六興出版)、「日本の樹木」(上)/中川重年著(小学館)

コンプファミリー テレホンネット

横浜 045(541)0000
大阪 06(700)5599
高松 0878(33)6700

ゼッタイ聞いてね!!
現在~4/4 羽衣翔先生出演!
4/5~4/19 小川範子ちゃん出演!

ライター大募集

㊕では、ファミコン、PCエンジンなどのゲーム必勝法やゲームレビューが書けるライターを募集しています。(ただし18歳以上で、都内近郊居住者に限ります)。希望の方は、①簡単な履歴書、②最近プレイしたゲームの紹介文(800字以上)を同封のうえ、封書で下記までご応募ください。

●電話での問い合わせは、受け付けておりません。

あたよりのあて先

〒102 東京都千代田区
九段南4-7-16 市ケ谷KTビル
㊕PCエンジン「○○係」

STAFF

Editor in Chief……佐藤辰男
Sinior Editor……後藤靖彦
Managing Editor……山田美恵子
Editors……松本 剛 北山のり子 渡邊由彦 高野希義 藤原 保 小畑雄二 化石ハウス 超 音 速(渡部功一、西谷英晃、根上広行) 玉木成子 安藤 誠 小林 昇
Writers……中村泰宏 今村文二 岡本敦行 山崎 拓 増島 健 遠藤まゆり 山本裕司 大竹雅法 小西康雅 森田慶子 川口ハヂメ 佐藤裕志 小西晃治 中川立一 山崎智世 廣木克哉 菊池武史 山猫(平井太郎、八尋 峻)
Photographers……林 久平 倉部和彦 分部辰浩 林 克典 伊豆倉守一 舟喜 力 加藤幸広 庄司康治
Designers……ディレクション・ナカ 今野享子 斉藤和代 星山英夫 アイル企画 小出高義 クロップハウス 沢田昭彦 藤井まなぶ グァバモリオカ 小松崎祐子 大曽根晶子

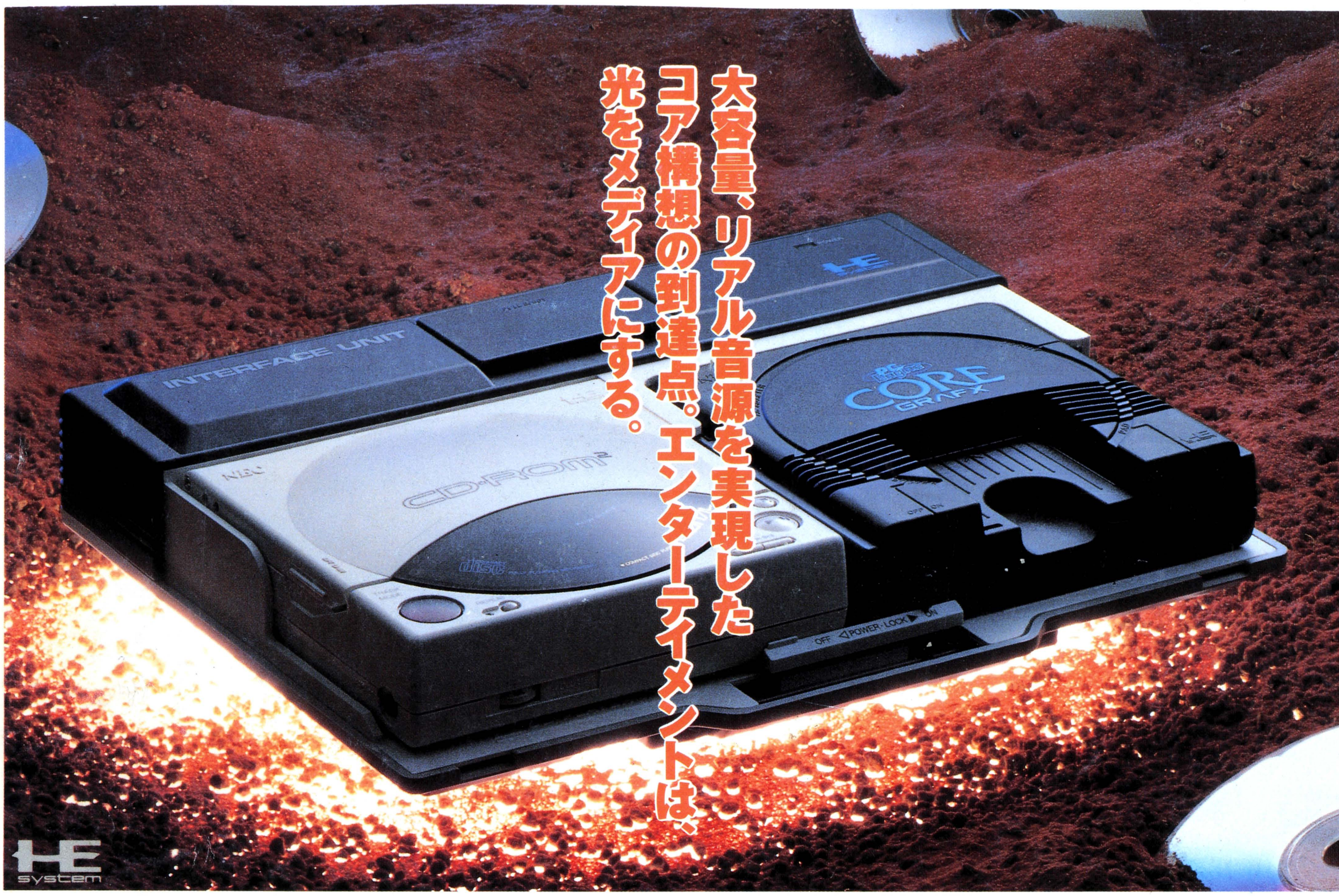
月刊 勝PCエンジン 5月号
1991年5月1日
特別定価440円(本体427円)
雑誌コード 13575-5

発行人……角川春樹
編集人……佐藤辰男
発行所……角川書店
住所……〒102東京都千代田区富士見2-13-3
(編集部)03-3221-3521
(販売部)03-3817-8523
(広告部)03-3817-8425
印刷所……凸版印刷

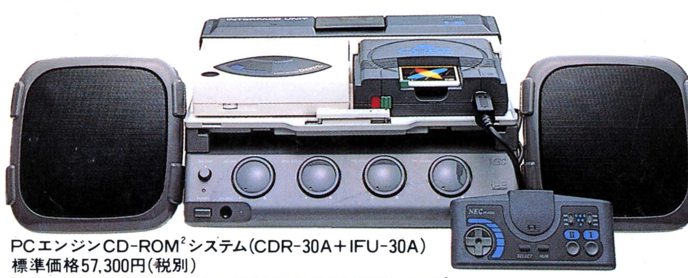


CD·ROM²
PC Engine
NEC
究極のコンビネーション・シューティング!!
プレイヤーズ、コンビネーション
2人同時プレイ可能
ゲーム&ビジュアル、コンビネーション
「ガルフォース」のアートミックによる アナログアニメーション
反射神経&作戦、コンビネーション
戦略性の高い究極のシステム 全方向レーザー
HELLFIRE S
ヘルファイアーS
4/12発売! 標準小売価格 6800円(税別)
©1991 NEC Avenue, Ltd. LICENCED BY TOA PLAN
NECアベニュー株式会社
ニューメディア事業部/〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル
お問い合わせ 03(3288)0330
●平日/午前10:00〜午後7:00
テープサービス03(3288)0880

NEC



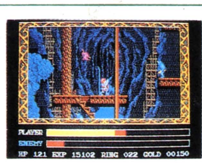




PCエンジンCD-ROM²システム(CDR-30A+IFU-30A)
標準価格57,300円(税別)
※PCエンジンコアグラフィックス〈標準価格24,800円(税別)〉、ROM²アンプ〈標準価格24,800円(税別)スピーカーを含む〉は別売りです。

PCエンジンコア構想の到達点、CD-ROM²システム。540メガバイトにおよぶ大容量は、表現力や情報量に圧倒的な差を見せつけ、CDならではのデジタルサウンドによる生の音楽や肉声が、かつてない迫力を生み出す。ゲームを越えたスーパーエンターテイメントメディア。感動は光の次元へと突入する。

超本格RPG続々登場。PCエンジンだから、CDロムだから、RPGの奥行きがちがう。



アドルの新たなる冒険。
不朽の名作イースⅠ・Ⅱの続編、ついに登場。

イースⅢ

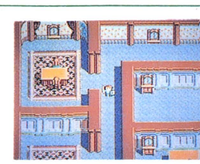
希望小売価格7,200円(税別)
©1991 HUDSON SOFT ©1989 FALCOM
好評発売中



アニメを超えたスーパービジュアルRPG。
あの前作が、パワーアップ。

コズミックファンタジー2 冒険少年バン

希望小売価格6,780円(税別)
©1991 TELENET JAPAN ©1991 KAZUHIRO OCHI
4月5日発売



パソコン版で多くのファンを魅了した大傑作、
CDロムに超完全移植。

魔晶伝紀ラ・ヴァルー

希望小売価格7,200円(税別)
©KOGADO STUDIO
好評発売中



時空を超えて展開される壮大な戦いの譜。
パソコンARPGの名作登場。

エグザイル～時の狭間へ～

希望小売価格6,780円(税別)
©TELENET JAPAN 1991
好評発売中

※ビデオ入力端子のないテレビと接続する場合には、別売のRFユニット〈PI-AN3:標準価格4,980円(税別)〉が必要になります。

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

月刊PCエンジン 1991 5月号
1991年5月1日発行(毎月1回1日発行) 第3巻第5号通巻29号
発行所 角川書店 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 販売部 ☎03(3817)8523 編集部 ☎03(3221)3521
特別定価440円(本体427円)

T4911357505444 雑誌コード13575-5